

PC ACTION
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
VIDEO AUF DVD!
4/2006
MÄRZ
€ 4,99
DVD
XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
2 VOLLVERSIONEN + MEGA-ADD-ON
OLLVERSION:
GORKY ZERO
ction satt: Ballern und
chleichen wie Sam Fisher!
GORKY ZERO
BEYOND HONOR
STEALTH ACTION
Vollversion SPELLFORCE
diesen Monat auf
PC Games 4/06!
DD-ON:
SPELLFORCE:
THE BREATH
OF WINTER
ber 40 Stunden Spielspaß!
GRATIS-VOLLVERSION
TRACKMANIA NATIONS
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,3 GBYTE MAPS & MODS!
Doom 3 - In Hell:
EXKLUSIV!
10 Stunden Einzelspieler-Action.
Ein Mod so gut wie ein offizielles Add-on!
Neverwinter Nights - Die Drachen von Samaris:
Über 30 Stunden Spielzeit. Quests & Kämpfe bis zum Abwinken.
BALLERN
RASEN
PRÜGELN
DAS ACTION-DRAMA, DAS GTA EINSARGT?
DER PATE
DIE RIESENSTORY: EIN ANGEBOT, DAS DU NICHT ABLEHNEN KANNST!
DER REPORT: MODERN TALKING
Teamspeak 2, Skype 2.0, Ventrilo 2.3.0?
PC ACTION sucht den Superstar! Wir machen dich fit für Online- und Netzwerkspiele.
Mehr Action,
mehr Spezialeffekte,
Mehrspieler-Modi,
weniger Taktik:
Der Test,
der dir alles
verrät!
RAINBOW SIX: LOCKDOWN
4 195002 704998 04

www.waronterror.de

WAR ON TERROR

MODERN COMBAT RTS

DIGITAL REALITY

DEEP SILVER

MONTE CRISTO

POWERED BY gamespy




WAR ON TERROR
MODERN COMBAT RTS
www.waronterror.de
Alle Fahrzeuge im Spiel können von Ihren Einheiten benutzt werden.
GLOBALER KRIEG
Die Zeiten, in denen Sie in der Normandie oder der staubigen Wüste Afrikas taktierten, sind in War on Terror ein für alle mal vorbei. Vielmehr schickt Sie das spannend inszenierte Echtzeit-Strategiespiel an liebevoll gestaltete und im Genre unverbrauchte Schauplätze rund um den Globus. Und vergessen Sie nicht, Ihre Strategie der jeweiligen Umgebung anzupassen. Schwere Challenger-Kampfpanzer stellen in den Straßen von Berlin, im malerischen Ort Canterbury oder am Fuße des Pariser Eiffelturms leichtes Futter für einen Hinterhalt dar. Mit der Infanterie kommen Sie bei den Häuserkämpfen womöglich leichter ans Ziel. Ganz anders sieht es hingegen in den Bergen Chinas, in Wüstengebieten oder dicht bewaldeten Regionen aus. Ob Sie aber letztendlich mit Apache Kampfhubschraubern, dem mächtigen T-90-Panzer oder einem Raketenwerfertrupp in die Schlacht ziehen, bleibt Ihre Entscheidung. Denn Sie haben in War on Terror das Sagen – und das nötige Kleingeld, um eine schlagkräftige Truppe vor Missionsbeginn zu kaufen.
Gegen moderne Kampfhubschrauber wie diesen Apache sind selbst High-Tech-Kampfpanzer hoffnungslos unterlegen.
HEISSE GEFECHTE AN REALEN SCHAUPLÄTZEN!





UND ACTION, BITTE

Im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern haben die über 60 originalgetreu nachgebildeten Einheiten weit mehr auf dem Kasten, als bloß einen Schuss abzugeben. Insgesamt stehen 70 Spezialfähigkeiten zur Wahl. Davon besitzt jeder Truppenteil bis zu drei aktive und passive Aktionen. Man kann Feinde beispielsweise mit Blendgranaten verwirren, die Besatzung eines Panzers ausschalten und diesen übernehmen oder Verbündete in der Nähe reparieren beziehungsweise heilen. Der ehemalige MI6-Agent Commander William Carrington ist beispielsweise ein begnadeter Scharfschütze, Sprengstoffexperte und Untergrundkämpfer. Wollen Sie ein Gebäude der Terroristen hochjagen, ist er Ihr Mann. Jeanette Vasquez agiert hingegen für den Orden. Sie spürt Minen auf und setzt Fahrzeuge ruck, zuck instand.

KÄMPFEN SIE MIT KÖPFCHEN

In den Straßenschlachten sind Fahrzeuge leichte Ziele für schwer bewaffnete Infanterie.


WAR ON TERROR
MODERN COMBAT RTS
www.waronterror.de
MULTIPLAYER
Der Mehrspieler-Modus von War on Terror dürfte selbst verwöhnte LAN-Generäle begeistern. 20 Karten für bis zu acht Spieler bieten auf jeden Fall genug Platz für spannende Katz- und Maus-Spielchen und überraschende Hinterhalte. Für Kurzweil sorgen fünf verschiedene Spiel-Modi: Capture the Flag, Conquer, Steal the Flag, King of the Hill und Survive sowie ein Skirmish-Modus für schnelle Gefechte gegen den Computergegner. Ein Zufallsgenerator erstellt außerdem auf Wunsch weitere Mehrspieler-Karten. Und die bewährte GameSpy-Unterstützung erleichtert die Suche nach menschlichen Gegenspielern bei Internet-Gefechten.
SCHÖN ZU SEHEN
Schon in D-Day oder Afrika Korps vs. Desert Rats sorgte die Walker-Engine für eine ansehnliche Optik. Doch das war Digital Reality nicht genug. Für War on Terror setzen die Ungarn ihre komplett neu geschriebene Walker 3 Engine ein. Das Ergebnis ist beeindruckend. Da die Soldaten aus bis zu 2.500 Polygonen bestehen, bestechen die Figuren selbst in der höchsten Zoomstufe durch eine enorme Detailvielfalt. Von den flüssigen Animationen ganz zu schweigen. Einen Schritt weiter geht Digital Reality bei den Gebäuden. Markante Bauwerke wie der Eiffelturm, das Brandenburger Tor oder die Kathedrale von Canterbury setzen sich sogar aus rund 40.000 Polygonen zusammen und sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Verstärkt wird die 3D-Edelgrafik durch realistische Schatten- und Beleuchtungseffekte.
MODERNSTE WAFFEN STEHEN ZU IHRER VERFÜGUNG
© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Mul[illegible] All other trade[illegible] property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Published in Germany/Austria/Switzerland [illegible] Monte Cristo and Deep S[illegible] division of Koch Media.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 20

Sachpreise im Gesamtwert von 5.400 Euronen locken diesen Monat in unserem Hardware-Gewinnspiel. Kino-Feeling erleben Sie mit dem Multimedia-Player von MS-Tech, Mobilität und Power gleichzeitig bieten die Mini-PCs von Shuttle, ebenfalls pure Kraft beide Intel-Prozessoren, die wir in Zusammenarbeit mit unseren Partnerfirmen unters Volk schmeißen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 20 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 48" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 48 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware 4-06", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Atari-Gewinnspiel

SEITE 18

Jo, Mann! Atari hat für Sie ein schniekes Fan-Paket geschnürt, damit Sie beim Zocken noch mehr Spaß haben. Zu gewinnen gibt es je drei Mal ein edles Longsleeve der Kult-Marke, die Spiele *Unreal Tournament 2004* und *Enter the Matrix*, ein nettes T-Shirt und weitere Überraschungen. Wer am Gewinnspiel teilnehmen will, beantwortet die Frage auf Seite 18 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 49" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 49 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari 4-06", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Headsets & Teamspeak-Server

SEITE 44

Spätestens wenn Sie unseren Blickpunkt ab Seite 36 studiert haben, wissen Sie, dass Sie Sprachsoftware nutzen sollten, um Ihren Spielspaß mit Mehrspieler-Titeln zu steigern. Dazu brauchen Sie ein Headset. Gleich 15 Spitzenteile von Plantronics, Speedlink und Sennheiser verlosen wir. Obendrauf gibt's noch fünf Teamspeak-Server von 4NetPlayers. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 44 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 50" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 50 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Sprache", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Speichermodule von G.Skill

SEITE 158

Langjährige PC-Benutzer wissen das. Arbeitsspeicher kann man eigentlich nie genug haben. Ja, wir wissen das auch. Deshalb verlosen wir zusammen mit G.Skill gleich zehn fette RAM-Riegel mit 512 MByte Speicherkapazität und Top-Geschwindigkeit. Wollen Sie? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 158 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 51" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 51 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „G.Skill", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 123

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 52" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 52 Crashday) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie zu Seite 8!

Platz 1

Platz	Spiel
1	F.E.A.R.
2	Need for Speed: Most Wanted
3	Call of Duty 2
4	Battlefield 2
5	Half-Life 2
6	Age of Empires 3
7	World of Warcraft
8	Civilization 4
9	Battlefield 2: Spec
10	Quake 4
11	Counter-Strike
12	GTA San Andr
13	Pro Evolutio
14	Doom 3
15	Far Cry

Und tschüss!

Darauf wartest Du!

SEITE 22

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 53" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 53 Der Pate) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Darauf wartest du!

1. Gothic 3

2. Unreal Tournament 2007

3. The Elder Scrolls 4: Oblivion

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... hat festgestellt, dass Schlaf und Erholung eigentlich wirklich kein Mensch braucht und fragt sich, ob er geplanten Urlaub nicht absagen soll.



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... hat sich in extragroßen Lettern den Satz „*God of War* ist ungelogen das beste Action-Adventure, das ich je gespielt habe" auf den Penis tätowiert.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... ließ sich unter anderem Barry White und Marvin Gaye auf den Rücken tätowieren und fiel besoffen die Treppe herunter. Er ist die Menschmaschine.



ANDREAS BERTITS
ECHTZEIT- UND RUNDENSTRATEGIE
... baut einen Schrein für die Entwickler des *Ultima 5: Lazarus*-Mods, vervollständigte seine *Ultima*-Sammlung und schwelgt in nostalgischen Gefühlen.



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... bereitet seinen bevorstehenden Umzug ins Ländliche vor und besucht einen Säuglingspflegekurs, um für die Tücken der Zukunft optimal gewappnet zu sein.



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... hat sich nach einer Woche Wellness-Urlaub von seinen Augenringen verabschiedet und setzt alles daran, sie wiederzubekommen.



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... ist in die Fänge einer Frisörin geraten und erblondet, freut sich auf den *Superman*-Film, hat *Perry Rhodan*-Heft 1 ersteigert und will eine Xbox 360 haben.



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... will endlich, dass die SpVgg Greuther Fürth in die Erste Fußball-Bundesliga aufsteigt und ihn keiner mehr fragt: „Fürth? Was is'n das?"



HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... würde sofort das Curling-Besengefege aus dem olympischen Programm schmeißen und durch *Counter-Strike* ersetzen.

Lausch-angriff!





Die wärmste Redaktion Deutschlands trotzte eisigen Minusgraden, um erneut ein brandheißes Heft abzuliefern.

Bigge: So, ich bin da. Alle antreten! Wo ist Hesse?

Fränkel: Der müsste gleich auftauchen.

Hesse: Grad eingetroffen! Ich komme ab jetzt immer etwas später, weil ich nicht in den Feierabendverkehr geraten will.

Ciszewski: Apropos später: Die Testversion von *Marc Ecko's Getting Up* kommt nicht mehr. Dafür haben wir den Riesentest von *Rainbow Six: Lockdown* am Start. Da steht auch genau drin, warum das Teil nicht so gut ist, wie wir das eigentlich erwartet haben.

Iscitürk: Konamis Herausforderer *The Regiment* fand ich besser, wenn es auch nicht perfekt ist. Perfekt ist dafür unser Thema des Monats, wenn Sie die plumpe Überleitung erlauben. Ein Vergleich von EAs *Der Pate* und Vivendis *Scarface*!

Fränkel: Iscitürk, diese Spiele sind doch noch gar nicht auf dem Markt! Sie sind mir vielleicht ein jugendlicher Draufgänger. Ihnen ist wohl kein Job zu heiß!

Bigge: Ruhig Blut, Fränkel. Wir haben dem *Paten* bereits ausgiebig auf den Goldzahn gefühlt und die *Scarface*-Entwickler empfingen uns ebenfalls mit offenen Armen – allerdings mit der Playstation-2-Version.

Brehme: Also unsere Riesenstrecke über Sprachkommunikation in Spielen begeistert mich besonders. Einfach unglaublich, was technisch mittlerweile möglich ist. Bei uns im Osten gab es ja so etwas nicht. Genau genommen hatten wir gar nix und ...

Bertits: Schnauze, die alten Geschichten interessieren wirklich keine Sau. *Die Schlacht um Mittelerde 2* und *Star Wars: Empire at War* umso mehr. Noch faszinierender finde ich aber *Bloodrayne 2*, wo man als scharfe Lack & Leder-Vampirin richtig Welle macht.

Fränkel: Ja, das macht durchaus Spaß, allerdings ist die deutsche Version heftigst beschnitten.

Wollner: Beschnitten? Genau wie unser Iscitürk! Und einen Führerschein hat die Flasche auch nicht. *DTM Race Driver 3* und *Crashday* darf er trotzdem zocken. Die sind nämlich richtig gut, wie unsere Tests beweisen.

Hesse: Wieder eine Ausgabe, die uns einen Ehrenplatz in der Geschichte der Printmedien sichert. Wir sind Götter der Tastatur. Haha!

TEST DES MONATS

AB SEITE 76

Rainbow Six: Lockdown

Taktik. Realismus. Clevere Kameraden. Die Rede ist nicht von Gehaltsverhandlungen, sondern vom Erfolgsrezept der RAINBOW-SIX-Reihe. Angesichts der vielfältigen Änderungen im neuen Teil waren wir skeptisch: Schafft es LOCKDOWN, das Spielgefühl wieder perfekt umzusetzen?

THEMA DES MONATS



AB SEITE 50

Der Pate vs. Scarface

Zwei Männer, zwei Spiele, ein Thema: Egal ob als Tony Montana in SCARFACE oder als neuer Spross der Corleone-Familie in DER PATE – die Mafia ist allgegenwärtig. Ob Sie sich im März für DER PATE entscheiden sollten oder lieber bis zum Ende des Jahres Schutzgeld erpressen, um sich dann SCARFACE zu gönnen, verraten wir ab Seite 50.

PC ACTION 4/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM



Neben dem DOOM 3-Mod IN HELL präsentieren wir Mods und Maps zu Ihren Lieblingen: QUAKE 4, HALF-LIFE 2, NEVERWINTER NIGHTS u.v.a.

HARDWARE



Ob Wohnung oder PC: Speicher kann man nie genug haben. Lesen Sie unseren großen Vergleichstest, damit Sie keinen Ramsch kaufen.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

• **Vollversionen:** Gorky Zero • Spellforce: The Breath of Winter (Add-on) • **Gratis-Vollversion:** • Trackmania Nations • **12 Spiele-Demos:** Star Wars: Empire at War • Rainbow Six: Lockdown • X3: Reunion • Ankh • Theseus: Return of the Hero • Tycoon City New York • Panzer Elite Action • War on Terror • Mad Tracks • MX vs. ATV Unleashed • World Racing 2 • Sudoku XXL • **11 Videos:** SWAT 4 - PC ACTION in Action • Rainbow Six: Lockdown • Prey (Mehrspieler-Video) • Warfront • Star Wars: Empire at War • DHdR: Schlacht um Mittelerde 2 • The Elder Scrolls 4: Oblivion • Dungeons & Dragons Online • Runaway 2 • Dreamfall: The Longest Journey • Der Pate • Diverse Trailer

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

TOP NEWS

»Platoon-Remake: Charlie Sheen (Bildmitte) ist fett geworden.«

Realistische Vegetation auf der Insel ist den Entwicklern besonders wichtig.

»Slipknot: neue Gitarren.«

Auch die Kameraden des Hauptcharakters tragen spezielle Schutzanzüge.

»Endlich Pinkelpause.«

Einfallsinsel

Fies: Aliens verwandeln das hübsche Inselparadies in eine Eiswelt.

Mit Deutschland geht es wieder aufwärts! Das Coburger Entwicklungsstudio Crytek hat mit CRYSIS das nächste Shooter-Ass im Ärmel.

Ego-Shooter | Außerirdische landen auf der Erde; Versklavung der Menschheit mit Eiskanone geplant; Regierungen beunruhigt, Krieg zwischen den Vereinigten Staaten und Nordkorea befürchtet; amerikanischer Supersoldat und Sondereinsatzkommando sorgen auf idyllischer Insel für Ordnung – und so weiter und so fort. Wir sind ehrlich: Die Hintergrundgeschichte schert uns beim Anblick der ersten Bilder zum *Far Cry*-Nachfolger *Crysis* wenig. Schließlich schaut dessen Optik dank *Cry-Engine 2* besser aus als ein Zwitterwesen aus Heidi Klum und Angelina Jolie. Der Insel-Schauplatz in *Crysis* ist nämlich komplett in Echtzeit berechnet und bietet derart viele grafische Finessen, dass uns vor Freude die Augen tränen: Laufen Sie als Protagonist Jake Dunn durchs Dickicht, knicken Blätter und Äste bei Berührung sanft zur Seite, während sie unheimlich realistische und hochaufgelöste Soft Shadows auf die detaillierte Bodentextur werfen. Und krachen Sie mit einem Laster in eine Blechhütte, so berstet diese physikalisch korrekt in alle Einzelteile. Auch spielerisch riecht *Crysis* nach Genre-Revolution: Die Feinde erinnern sich an das Verhalten des Hauptcharakters. Vermöbeln Sie also zu viele nordkoreanische Soldaten, hat deren Vorgesetzter im späteren Verlauf wenig Bock, Hand in Hand mit Ihnen gegen die Alien-Invasoren zu kämpfen. Zudem trägt Dunn einen Nano-Muskel-Anzug, der ihn schneller flüchten und effektiver kämpfen lässt. Die Voraussetzungen für einen weiteren Bombast-Shooter Ende des Jahres sind also bestens. Weiter so, Crytek! Lukasz Ciszewski

Info: www.crytek.de

GEWINNSPIEL

Rush nach Budapest!



Sie wollen RUSH FOR BERLIN vor allen anderen spielen? Zwei Tage umsonst nach Budapest reisen? Die ungarische Gastfreundlichkeit genießen? Dann machen Sie mit bei unserem Gewinnspiel!

Zusammen mit PC Games und Deep Silver verlost PC ACTION eine dreitägige Reise nach Budapest – fünf Leser sind am Start! Dort haben Sie einen Tag lang die Möglichkeit, Stormregions neues Strategiespiel *Rush for Berlin* anzuzocken.

DIE FAKTEN:
Anreise Donnerstag, 23. März 2006, vom Flughafen München, Übernachtung in Budapest. Am Freitag steht tagsüber Probespielen von *Rush for Berlin* auf dem Plan, abends geht's zünftig auf die Piste. Abreise Samstag,25. März, Richtung Flughafen München.

UND SO NEHMEN SIE TEIL:
Schicken Sie einfach eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: Rush for Berlin, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine Email mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de. Wichtig: Um teilzunehmen, müssen Sie über 18 Jahre alt sein. Die Kosten für die Anreise zum Flughafen München tragen Sie. Einsendeschluss: 3. März 2006.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

So wie es aussieht, ist *El Matador* nichts für zartbesaitete Spieler. Gibt es überhaupt zartbesaitete Spieler?



»Herr Doktor, ich habe immer diese komischen Kopfschmerzen! Liegt das eventuell an meinem neuen Stirn-Piercing?«

Unsinn im Kopf!

Fiese Narco-Barone überschwemmen die Welt mit Drogen. In EL MATADOR schieben Sie deren Treiben einen Riegel vor.

Action | DEA? Ist das nicht eine Tankstellenkette? Ach so, gemeint ist die Drug Enforcement Administration, die dem US-Justizministerium angehört. Jedenfalls sind Sie ein Drogen-Bulle und ballern mit Ihrem Team fiese Kokain-Gangster tot. Dabei betrachten Sie das Geschehen aus der Verfolgeransicht, aktivieren auf Knopfdruck Bullet-Time-Zeitlupe und in Schlüsselszenen sorgt die so genannte Frenzy-Cam für coole Blickwinkel. Auffällig ist das detaillierte Physikmodell. So lassen sich viele Einrichtungsgegenstände realistisch zerlegen, Putz fetzt lebensecht von den Wänden und Gegner lassen sich sogar durch Fenster blasen, passendes Kaliber vorausgesetzt. Woher wir das alles wissen? Wir bekamen Besuch von den Entwicklern und durften bereits einen Level spielen. Ätsch! Erscheinen soll *El Matador* im zweiten Quartal dieses Jahres. Ahmet Iscitürk

Info: www.elmatador.net

LIES MICH!

Desperados 2: Coopers Rache



»Nach den Village People kam für Jeff der Straßenstrich.«

Echtzeit-Taktik | Ja, sie leben noch. Von wem die Rede ist? Entwickler Spellbound, Macher des Echtzeit-Taktikspiels *Desperados 2*. Das zunächst für 2004 angekündigte Spiel steht kurz vor der Vollendung und soll im März erscheinen. Im Januar kamen gaben die Entwickler eine Stippvisite bei uns und gestatteten, eigene Eindrücke der neuen Levels zu sammeln. Die gezeigten Spielszenen gehören grafisch zwar nicht zur Oberklasse, taktisch dürfte *Coopers Rache* aber den Nerv eingefleischter Stategie-Knobler treffen. (OH)

Info: www.spellbound.de

Flatout 2

Rennspiel | Noch mehr Strecken, noch mehr Autos, noch mehr Action: Beim Redaktionsbesuch der Entwickler Bugbear flogen uns im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen um die Ohren. Im zweiten Teil der rasanten Blechschaden-Orgie gibt es kaum eine Sekunde, in der nichts zu Bruch geht. Neben aufgepeppter Optik sowie Physikengine soll es außerdem einen umfangreichen Karriere-Modus geben, bei dem Sie durch gute Platzierungen Geld verdienen und neue Autos erwerben können. Erscheinen soll *Flatout 2* im Mai dieses Jahres. (RW)

Info: www.bugbear.fi

Keine nackte Haut auf der E3?



»Kein Wunder! So etwas wie das mittlere Bunny würden wir auch verbieten.«

E3 | Die guten Zeiten neigen sich dem Ende endgegen. Die Entertainment Software Association hat angekündigt, dass man in Zukunft härter gegen den Einsatz so genannter Booth-Babes vorgehen will. Das liegt daran, dass die Aussteller der E3-Computerspielemesse in Los Angeles in den letzten Jahren vermehrt auf halbnackte Models setzten, um die Besucher an ihre Stände zu locken. Jetzt sollen sich die Mädels einer Kleiderordnung unterwerfen ... Wer trotzdem frivole Schönheiten an seinen Stand stellt, bekommt eine mündliche Verwarnung. Falls der Aussteller daraufhin die Chicks nicht sofort verhüllt, droht eine Geldstrafe bis zu 5.000 US-Dollar. Das trifft uns hart und wir tragen diesen Monat eine Trauerflor! (RW)

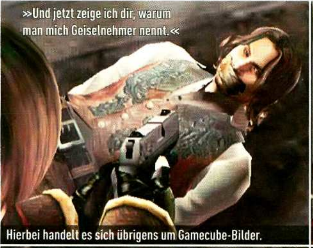
Info: http://gamesindustry.biz/news.php?aid=14230

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	■	1	Need for Speed: Most Wanted	EA
2	▲	9	World of Warcraft	Vivendi Universal
3	▼	2	Age of Empires 3	Microsoft
4	■	4	Call of Duty 2	Activision
5	▼	3	Die Sims 2	EA
6	▲	NEU	Guild Wars	Flashpoint
7	▲	8	Civilization 4	Take 2
8	▲	NEU	Battlefield 2	EA
9	▼	7	Die Sims 2: Nightlife	EA
10	■	10	Fußball Manager 2006	EA

Quelle: SATURN

Das kommt dir spanisch vor



Hierbei handelt es sich übrigens um Gamecube-Bilder.



Das Gegnerdesign ist einfach fantastisch.

»„Aaarghh! Mir ist mein Glied auf den Fuß gefallen!"«

Ob die PC-Version grafisch viel besser ist, bleibt abzuwarten.



Sie haben es sicher bereits geahnt: Keine Jugendfreigabe!

In RESIDENT EVIL 4 hatten es bisher nur Konsolen-Freaks mit Monstern und total durchgeknallten spanischen Landeiern zu tun. Ab Ende März sind wir PC-Spieler dran.

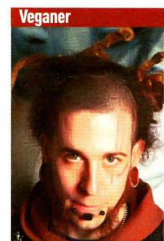
Action | Sie schlüpfen in die Rolle Leon S. Kennedys, der ja bereits in *Resident Evil 2* gegen die Umbrella-Corporation vorging. Diesmal sucht er nach der Tochter des US-Präsidenten, die man in ein kleines, spanisches Bergkaff verschleppte. Gleich nach seiner Ankunft greifen ihn ganzen Horden Verrückter an. Ein Virus ließ alle Bewohner durchdrehen und Mord ist ihr Hobby. Sie betrachten das Geschehen über Leons Schulter hinweg, perforieren und schnetzeln nicht nur menschliche Gegner, sondern auch diverse Schleim-Monster. Die PC-Fassung ist eine Umsetzung der Playstation-2-Version, die im Vergleich zu dem Gamecube-Original einige Bonus-Levels enthält. Die wichtigsten Fragen wollte man uns jedoch nicht beantworten. 1. Warum gibt es einen Monat vor der Veröffentlichung noch keine PC-Bilder? Hat man etwa Angst, die Konsolen-Optik vergraule PC-Zocker eventuell im Vorfeld? 2. Gibt es im Gegensatz zur Konsolen-Fassung eine Strafing-Funktion (seitlicher Ausweichschritt)? Ein PC-Shooter ohne Strafing darf ja heutzutage eigentlich nicht mehr sein. Das ist natürlich nur unsere bescheidene Meinung. Spätestens Ende März sind wir schlauer. Ahmet Iscitürk

Info: http://ww2.capcom.com/re4

Echt monströs!

In *Resident Evil 4* wimmelt es vor Monstern. Die gibt es auch im echten Leben zuhauf.

Veganer



Veganer haben nichts mit tierischen Produkten am Hut und verschlingen deshalb keine Porno-DVDs, denn da sind entweder junge Hühner oder alte Kühe drin. Da sogar Fleischwurst-Genuß verboten ist, entpuppen sich Veganerinnen als öde Sexpartner, die auch keine PC ACTION lesen, weil da tierisch Fette drin sind.

Weltverbesserer



Immer am Start, wenn es darum geht, Wattwürmer umzusiedeln, Wale feucht zu halten oder sich mit niedlichen Robbenbabys fotografieren zu lassen: Weltverbesserer tragen dabei Klamotten, die von dreijährigen Sklavenkindern in Pakistan genäht wurden und fahren meist allein im Allrad-Geländewagen durch die Botanik.

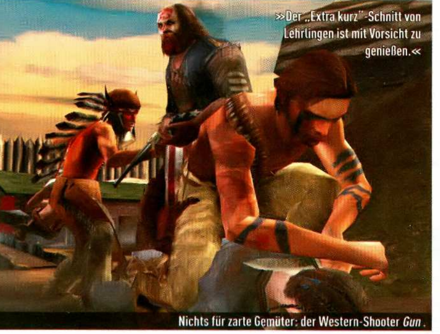
Kampfhunde



Sind angeblich friedfertige Engel, tragen aber immer Namen wie Zeus, Adolf, Terminator oder Killer. Was sagen Sie? An den Namen und Verhaltensweisen von Kampfhunden sind deren Herrchen schuld? Sorry, aber wir würden es nie wagen, auf *Bild*-Lesern Luden und Dönerverkäufern herumzuhacken. Die sind eine Wirtschaftsmacht!

DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDT LEIDET AM ENTRÜSTUNGS-MARTERPFAHL



Nichts für zarte Gemüter: der Western-Shooter *Gun*.

Runter vom Kriegspfad!

Die ersten Jahresmonate sind übel. Das Weihnachtsbaumgerippe beim Verlust der letzten Nadel betrachtend, reflektiere ich darüber, dass all die guten Vorsätze schon wieder den Bach runtergegangen sind. Und ganz nebenbei schabe ich verzweifelt nach kolumnenwürdigen Themen, wenn mal wieder rein gar nichts passieren will. Die geplante Eindämmung von dürftig bekleideten Messe-Models auf der E3 wäre es ja gewesen.
Auf diesen Leckerbissen hat sich so ziemlich jede Redaktion wie ein ausgehungertes Hyänenrudel gestürzt; ist ja auch ein prima Vorwand, um ein paar Knackbienen-Fotos in die Publikation zu mogeln. Dachten sich dummerweise auch schon die PC ACTION-Kollegen, welche mir mit dieser Köstlichkeit durch eine News-Meldung zuvorkamen. Mistkerle! Aber wenigstens ist in den USA noch auf Interessenverbände ethnischer Minderheiten Verlass, wenn es um die Erzeugung kurioser Nachrichten geht. Activisions Western-Shooter *Gun* hätten wir eigentlich schon vergessen, wenn da nicht die „Association for American Indian Development" gewesen wäre. Dieser Indianerverein hat Herausgeber Activision gegenüber das Kriegsbeil in Form der Webseite www.boycottgun.com ausgegraben.
Man fordert eine Zensur des Spiels (oder am besten gleich dessen komplette Einkassierung) wegen „herabwürdigender, schädlicher und inakkurater Darstellungen" der amerikanischen Ureinwohner. Konkret beanstanden die Urheber eine Mission, deren Ziel es ist, Apache-Indianer zu skalpieren. Das ist nicht gerade nett, basiert aber auf historischen Gegebenheiten – und schließlich kann man in *Gun* auch Bleichgesichter derart malträtieren. Nur nicht drängeln, jeder kommt mal dran! Erinnerungen werden wach an Entrüstungsklassiker wie die Haitianer-Verbände, welche sich wegen ethnischer Bandenkriege in *GTA: Vice City* diskriminiert fühlten. Interessant ist dabei immer wieder, dass Computerspiele für Inhalte an den Pranger kommen, über die sich bei fiktiven Stoffen in anderen Medien niemand groß aufregt. Komischer Zufall auch.





Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich der Detailgrad einzelner Figuren nochmals deutlich gesteigert.



Bei Schlachten prallen wirklich riesige Heere aufeinander.

Hübsche Gebäude verzieren nun die Karten in den Taktik-Schlachten.

MEDIEVAL 2, neuester Teil der TOTAL WAR-Serie, ist ein echtes Wunschkind der Fans.

Echtzeit-Strategie | Nach dem grandiosen *Rome: Total War* ging bei Entwickler Creative Assembly das große Grübeln los: In welcher Zeitschiene soll der nächste Teil spielen? Glücklicherweise hatte wohl ein Programmierer die richtige Idee und so ließ man die Fans per Online-Abstimmung entscheiden. Und die waren sich einig: im Mittelalter! Einziges Problem: In dieser Zeitperiode spielte bereits der zweite Teil der Serie – also was anders machen? Zum einen natürlich die Technik. Wie auf den Screenshots zu sehen, hat die Grafik gegenüber *Rome: Total War* einen gewaltigen Sprung nach vorn gemacht. Waren die römischen Legionäre noch allesamt eineiige Zwillinge, sollen sich die Kämpen in *Medieval 2* nun dank einer großen Auswahl an Kopf-, Arm- und Bein-Teilen deutlich voneinander unterscheiden. Auch Rüstungen, Waffen und Schilde innerhalb einer Gruppe von Rittern sind wild gemixt. Die Einzelspieler-Kampagne von *Medieval 2* startet 1080 und zieht sich bis ins Jahr 1530. Geschichtliche Top-Ereignisse wie die Kreuzzüge, die Invasion der Mongolen und die Entdeckung Amerikas gehören daher zum Spielumfang. Spielerisch soll sich der neueste Teil am Vorgänger *Rome* orientieren: Zu den 21 Fraktionen gehören Klassiker wie England oder Frankreich, aber auch die Venizianer, welche zu Beginn ohne riesige Armeen auskommen und für ihre Feldzüge erst mal genügend Moneten erwirtschaften müssen. Wieder mit dabei: Händler, Priester und Attentäter, um auch abseits der Schlachtfelder seine Ziele zu erreichen. Ab Herbst sind Sie dabei! Dirk Gooding

Info: www.totalwar.com



Während der Rennen verwandelt der Spieler die Umgebung in ein Inferno.

Für FULL AUTO versprechen die Entwickler „die schönsten Zerstörungssequenzen der Spielegeschichte".

Rennspiel | *Full Auto* geht im Juni dieses Jahres an den Start. Laut Spieleschmiede Pseudo Interactive soll der Spieler über 10.000 Streckenobjekte umfahren und die gesamte Umgebung in ein einziges Inferno verwandeln können. Sauber! Während der Rennen setzt Sega zusätzlich auf massiven Waffeneinsatz. Es winkt offenbar eine virtuelle Zerstörungsorgie. Wir sind gespannt. Ralph Wollner

Info: www.sega.com/gamesite/fullauto/base.html



Herausgeber Take 2 präsentierte uns eine weit fortgeschrittene Version von *Emergency 4*.

In EMERGENCY 4 packen Sie ab April erneut als Katastrophenhelfer an. Diemal gibt es sogar eine richtige Kampagne.

Echtzeit-Strategie | Das aufgebohrte Rettungs-Team, das Sie aus Polizei-, Feuerwehr- und Sanitätskräften rekrutieren, ist in einer virtuellen Spielstadt angesiedelt und bewältigt Haupt- und Zufallsmissionen wie Flugzeugabstürze oder die Vereitelung eines Banküberfalls. Sogar in die Ferne zieht es Sie in *Emergency 4*, um etwa auf einer Bohrinsel Leben zu retten. Die 3D-Optik lieben wir, die vereinfachte, intuitive Steuerung noch mehr. Stefan Weiß

Info: www.emergency4.de

DAS SCHICKSAL DER GESAMTEN GALAXIE LIEGT IN DEINEN HÄNDEN. BIST DU BEREIT?

DIE FLOTTEN
Baust du lieber schnell eine TIE Fighter-Staffel oder sparst du für eine Flotte tödlicher Sternenzerstörer?

DIE ULTIMATIVE WAFFE
Zeigst du ihn sofort oder wartest du, bis dein Feind nur noch die weiße Flagge hissen kann, wenn du mit dem Todesstern anklopfst?

DIE KREATUREN
Begegnest du lieber dem Rancor mit dem unstillbaren Hunger auf Soldatenauflauf oder gehst du lieber einen Umweg?

DIE ELEMENTE
Wartest du, bis der Eissturm vorbei ist oder schickst du deine bibbernden Soldaten für einen Überraschungsangriff ins Schneetreiben?

DIE ARMEEN
Lust auf etwas Todeswalzer in der Rebellenbasis mit deinen AT-ATs oder lieber doch ein Bombardement aus dem All?

STAR WARS
EMPIRE AT WAR



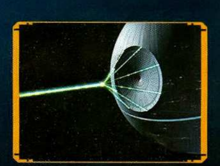
Wiederholst du *Star Wars*™-Geschichte, oder schreibst du sie für immer um? Beweise dein strategisches Geschick im Kampf um die ganze Galaxie mit *Star Wars*™: Empire at War™. Dank revolutionärem Ressourcenmanagement kannst du dich ohne Umwege in die Schlacht begeben. Führe die Rebellenallianz und besiege das Imperium, oder entscheide dich für die Dunkle Seite und ersticke die Rebellion mit dem Todesstern im Keim. Wie du dich auch entscheidest, jeder Soldat, jede Flotte und jedes Battalion hört auf dein Kommando. Schreib Geschichte! AB 17. FEBRUAR IM HANDEL!
www.empireatwar.com



















LIES MICH!

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Ego-Shooter | Da staunten wir nicht schlecht, als ein russisches Magazin meldete, THQ wolle GSC Gameworld die Entwicklung von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* aus der Hand nehmen und ein anderes Studio den apokalyptischen Ego-Shooter zu Ende programmieren lassen. Grund: Man wolle unbedingt *S.T.A.L.K.E.R.* noch in diesem Jahr auf den Markt bringen. Angeblich hätten bereits kreative Köpfe GSC verlassen und Teile des Programmcodes mitgenommen. Doch bereits wenig später gab Oleg Yavorsky von GSC Entwarnung: „Es handelt sich um völlig unbegründete Gerüchte. Wir arbeiten nach wie vor unter Hochdruck an der Fertigstellung." Auch THQ Deutschland verneinte im Gespräch mit PC ACTION die Gerüchte vehement. Dennoch riecht es danach, dass *S.T.A.L.K.E.R.* nicht vor Oktober 2006 erscheint. [BB]

Info: www.stalker-game.com

AUF DVD VOLLVERSION Trackmania Nations

Rennspiel | Wer mit dem Rennspielbaukasten schon immer mal für lau auf über 90 abwechslungsreichen Kursen Gas geben wollte, schiebt einfach unsere Heft-DVD ins Laufwerk und startet *Trackmania Nations*. Diese spezielle Version wurde extra für den E-Sports World Cup entwickelt, bei dem Ende Juni die besten Spieler aus 52 Ländern um 40.000 Euro daddeln. Schauplatz des Gratis-Renners ist das neue Szenario „Stadion". [CS]

Info: www.trackmania-the-game.de

GTR 2

»Brauchen kein Drehbuch: Renn-Serien.«

Rennsimulation | Je kürzer der Name, desto besser das Spiel? Keine Ahnung, das wissen wir erst im Sommer – nach den grandiosen Vorgängern *GTR* und *GT Legends* kann beim dritten Rennspiel-Streich der schwedischen Entwickler mit dem interessanten Namen Simbin aber eigentlich nicht viel schief gehen. Neben einer beinahe fotorealistischen Optik, der einsteigerfreundlichen Fahrschule und einem noch höheren Realismusgrad kündigen die Skandinavier für *GTR 2* auch einen weiteren Spielmodus an. Der heißt Proximus 24H und simuliert das gleichnamige 24-Stunden-Rennen in Spa (Belgien). Auf Wunsch sogar in Echtzeit. Abgefahren! [CS]

Info: www.gtr-game.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wenn in einem Monat viele Spiele Ihres Lieblingsgenres erscheinen, wie viele kaufen Sie sich dann?



Frauenversteher gesucht!



»Blöd: Sie hat schon einen Schwanz.«

»„Würdest du dir endlich die Möpse vergrößern lassen, müsste ich nicht ständig dieses Viagra schlucken."«

How pathetic is that. I don't even know what day it is anymore.

Heldin Zoë unterhält sich mit ihrem Vater. Gespräche lenkt man über anklickbare Stichwörter.

Für Adventure-Fans geht Ende März ein Traum in Erfüllung: Dann erscheint mit DREAMFALL der zweite Teil von THE LONGEST JOURNEY.

Adventure | Etwas Seltsames geschieht im Casablanca des Jahres 2219: Störungen lassen technische Geräte verrückt spielen, die junge Zoë sieht auf Bildschirmen alptraumhafte Bilder. Der Spieler wird Zeuge einer solchen Sequenz, dann kriegt er die Kontrolle über das Mädel: Per WASD-Tastenreihe geht es durch dreidimensionale Umgebungen, deren Design teils so fantasievoll ist, dass Münder offen stehen. In *Dreamfall* wird nicht nur gerätselt, sondern auch gekämpft: mit Fäusten, Füßen, Schwertern. Letztere schwingt Kian, ein weiterer spielbarer Charakter. Auch April, die im Vorgänger die Hauptrolle spielt, ist wieder mit von der steuerbaren Partie. Thomas Weiß

Info: www.dreamfall.com



Lieg Atari auf der Tasche ...

Was gibt es hier zu gewinnen?
A) Quarktasche
B) Natascha
C) Eine tolle Tasche

Über schöne kostenlose Sachen freut sich jeder – auch PC ACTION-Leser. Deshalb wimmelt es in unserem Traummagazin auch nur so vor Verlosungen. Auch diesmal haben die netten Menschen von Atari tief im Lager gestöbert und feine Sachen für unsere Gemeinde ausgebuddelt. Die Preise sind so toll, dass wir sie am liebsten selbst behalten würden, aber das kommt nicht in die Tüte. Wir hauen die abgebildeten Schmankerl natürlich unters PC ACTION-Volk. Sie sind begeistert? Dann beantworten Sie einfach die Preisfrage und machen Sie bei unserem kultigen Atari-Gewinnspiel mit!

3 x ATARI-GAMER-BAG

Wunderschöne Tasche mit noch schönerem Inhalt:

- EDLES LONGSLEEVE
- *UT 2004* & *ENTER THE MATRIX*
- KULTIGES T-SHIRT
- WEITERE ÜBERRASCHUNGEN

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 8. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen



Gaben, frisch!

Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro locken! Die tollen Sachen haben MS-Tech, Shuttle und Intel zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:



7x MS-Tech MV-160

KINOFEELING VON MS-TECH

Wenn Sie auf der Suche nach einem Multimedia-Player sind, aber keine Lust auf einen sperrigen PC haben, sollten Sie unbedingt an unserem Gewinnspiel teilnehmen. MS-Tech bietet mit dem MV-160 samt 160-GByte-Festplatte nämlich einen kompakten Stand-alone-Player mit USB-Anschluss und digitalem Soundausgang an. Der Player macht unter anderem auch mit DivX- und Xvid-Unterstützung Lust auf bewegte Bilder.

Gesamtwert: € 1.800,-

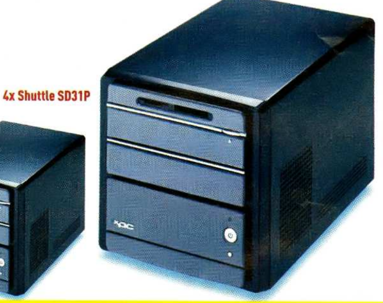


MINI-PCS VON SHUTTLE

Schick im Design, praktisch in der Bedienung – die XPC-Reihe von Shuttle vereint beides. Der jüngste Spross der XPC-Familie hört auf den Namen SD31P und ist dank des Intel-i945G-Chipsatzes zu aktuellen Intel-775-CPUs kompatibel – selbst Dual-Prozessor-Unterstützung bietet dieses starke Teil.

Gesamtwert: € 1.800,-

4x Shuttle SD31P







1x Intel Pentium 4 Extreme Edition



2x Intel Pentium 4 670

GEBALLTE PROZESSOR-POWER VON INTEL

Intel steuert neben einem 3,73 GHz schnellen P4 Extreme Edition mit sagenhaften 2 MByte Cache auch noch zwei P4-670-Prozessoren bei, die mit je 3,8 GHz getaktet sind. Beide Sockel-775-Prozessoren verfügen über Intels Hyper-Threading-Technologie, die einen CPU-Kern wie zwei Prozessoren behandelt. HT greift dabei auf Ressourcen zu, die sonst ungenutzt bleiben – der Prozessor arbeitet effektiver.

Gesamtwert: € 1.800,-

intel

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Auf welchem Kern basiert der Intel-D-950-Prozessor?

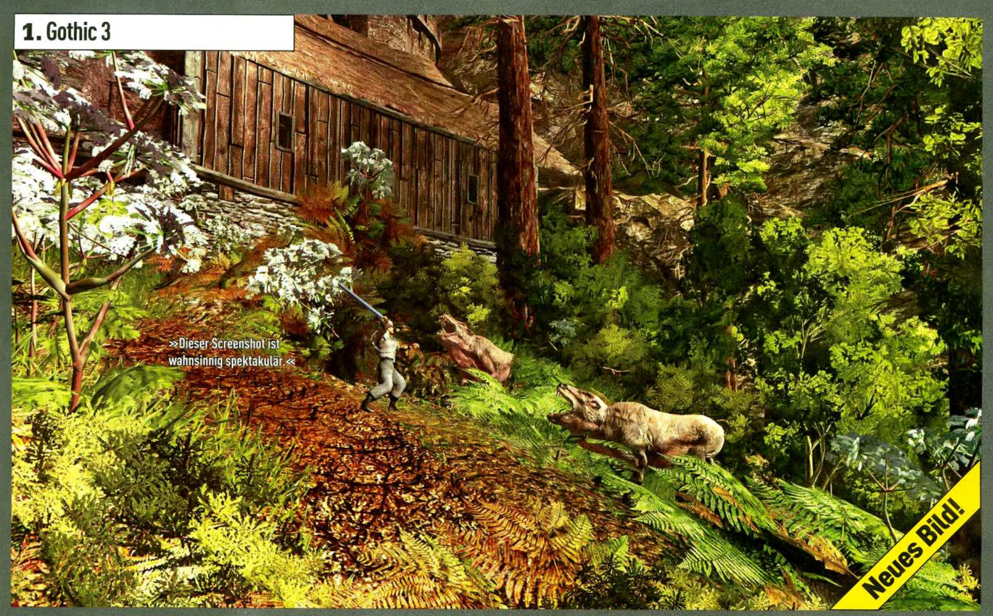
a) Otto Kern
b) Presler-Kern
c) Gabriele Susanne „Nena" Kerner
d) Johannes B. Kerner

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 8. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **05. April 2006**.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 8.

1. Gothic 3



»Dieser Screenshot ist wahnsinnig spektakulär.«

Um was geht es?
Teil 3 schließt die Saga um den namenlosen Helden ab. Das Szenario ist neu: Diesmal kämpft der Spieler auf dem Festland ums Überleben, nachdem er das Minental und die Insel aus den Vorgängertiteln hinter sich hat. Ach ja, und Sie dürfen sich auf eine Invasion der Orks freuen ...

Warum brauchst du es?
Weil das Produkt aus deutschen Landen zum Besten gehören wird, was Rollenspieler in ihre gierigen Finger kriegen können. Glauben wir. Sie dürfen sich auf eine lebendig wirkende, riesige Welt, eine epische Story, ausgefeilte Charakterentwicklung und hervorragende Technik freuen.

Was gibt es Neues?
Schlechte Nachrichten. Die Entwickler können den für das 1. Quartal dieses Jahres angepeilten Veröffentlichungstermin nicht halten. Jetzt soll der Titel im Sommer erscheinen. Dabei wurden doch erst die Reittiere und gerenderten Zwischensequenzen gestrichen, um Zeit zu sparen. Menno!

2. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?
Vorwiegend darum, sich in einer bunten Sciencefiction-Welt mit anderen Zockern zu messen. Zu Fuß und in Fahrzeugen. Gefragt sind Zielvermögen und Reflexe.

Warum brauchst du es?
Was ist das für eine blöde Frage? Oh, die haben wir uns ja ausgedacht! Also: Man braucht dieses Spiel, weil es superschnell sein und saugeil aussehen wird.

Was gibt es Neues?
PC-Spieler ballern früher! Der Shooter erscheint zuerst für Rechner und dann für Konsolen. Damit widersprach Produzent Jeff Morris anders lautenden Meldungen.

3. The Elder Scrolls 4: Oblivion



Um was geht es?
Das Böse bedroht das Fantasy-Reich Tamriel. Sie sollen es vor dem Untergang bewahren und den einzigen Königssohn finden.

Warum brauchst du es?
Neben *Gothic 3* das großartigste Rollenspielprojekt. Es warten eine Wahnsinns-Grafik, enorme Handlungsfreiheit, zehn Rassen, 21 Klassen und eine gigantische Welt.

Was gibt es Neues?
Dass eine Sammleredition erscheint, die eine Doku über die Entstehung des Spiels, einen „Reiseführer" und eine nachgebildete Goldmünze enthält. Und die große Vorschau in dieser PC ACTION (ab S.70)!

4. Prey



Um was geht es?
Um Außerirdische. Und um einen Indianer namens Tommy, der diese Aliens in deren ewige Jagdgründe schicken soll. Das funzt am besten in der Ich-Perspektive.

Warum brauchst du es?
Weil es so gut aussieht wie Heidi Klum, das Genre der Ego-Shooter mit vielen neuen Elementen beleben soll und lebende Aliens aus dem Mund stinken.

Was gibt es Neues?
Die Macher des Ego-Shooters haben die offizielle Webseite www.prey.com gestartet. Und PC ACTION serviert Ihnen auf Seite 62 eine Vorschau. Was sind wir nett.

5. Enemy Territory: Quake Wars



Um was geht es?
Menschen und Strogg kämpfen bei diesem teambasierten Ego-Shooter ums Überleben. Auch an Bord von zahlreichen Vehikeln.

Warum brauchst du es?
Die zwei Parteien und je fünf Spielerklassen sorgen für Abwechslung. Besonderheit: Der Spieler darf ähnlich wie in Strategiespielen Basen bauen.

Was gibt es Neues?
In erster Linie neue Bilder, die die Detailliebe bei der Grafik zeigen. Die Screenshots gibt es in unserer brandaktuellen Vorschau auf Seite 64 zu sehen.

6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

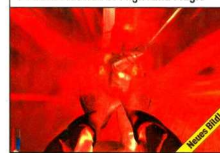


Um was geht es?
In einem fiktiven Szenario nach dem Störfall in Tschernobyl kämpfen Sie als Schatzsucher gegen mutierte Kreaturen.

Warum brauchst du es?
Der Ego-Shooter soll eine schaurigschöne Mischung aus Realismus und Endzeit-Sciencefiction sowie ähnliche Freiheiten wie ein Rollenspiel bieten.

Was gibt es Neues?
Das Spiel ist so gut wie fertig, es existiert bereits eine Beta-Version. Allerdings dürfte die Qualitätskontrolle noch ein paar Monate dauern.

7. Dark Messiah of Might and Magic



Um was geht es?
Als Dieb, Zauberer oder Krieger kämpfen Sie in der Ich-Perspektive gegen Orks, Untote und andere Kreaturen.

Warum brauchst du es?
Weil es endlich mal Abwechslung bringt, dass ein Ego-Shooter in einer Fantasy-Welt angesiedelt ist. Auch die Mixtur aus Action und Rollenspiel rockt.

Was gibt es Neues?
PC ACTION-Redakteur Joachim Hesse ist wieder solo. Gut, das hat jetzt nix mit *Dark Messiah* zu tun. Dazu gibt's aber keine News und die blöde Spalte musste voll werden.

8. Splinter Cell 4: Double Agent



Um was geht es?
Sam Fisher wird zum Doppelagenten befördert und muss sich das Vertrauen von Terroristen erschleichen.

Warum brauchst du es?
Neben gewohnten Stärken erwarten Sie neue Spielaspekte: Missionen am helllichten Tag, nichtlineare Aufträge und Storyverzweigungen beispielsweise.

Was gibt es Neues?
Das Spiel soll jetzt erst im September erscheinen. Außerdem gibt es neue Bilder, die vor allem die nun wichtige Teamarbeit mit Nichtspielercharakteren zeigen.

9. Sin Episodes: Emergence



Um was geht es?
Als Chef der privaten Polizeitruppe Hard Corps bekämpfen Sie das Verbrechen in einer futuristischen Stadt.

Warum brauchst du es?
Es wird knallharte Action bieten. Außerdem treffen Sie wieder auf Elexis Sinclair, die böseste, aber vielleicht auch schärfste Frau der PC-Geschichte.

Was gibt es Neues?
Wir warten täglich auf die Veröffentlichung. Die Entwickler von Ritual Entertainment betreiben bereits seit rund zwei Monaten Feintuning. Macht mal hinne!

10. World of Warcraft: The Burning Crusade



Um was geht es?
Das Add-on zum erfolgreichsten Online-Rollenspiel liefert zwei neue Rassen, neue Gebiete, höhere Stufen und mehr.

Warum brauchst du es?
Weil der Chef immer Recht hat! Und der zockt das Hauptspiel ständig, meint, dass es das beste Spiel aller Zeiten ist und das Add-on noch was obendrauf legt.

Was gibt es Neues?
Screenshots aus Karazhan, die sich aber auf Ausschnitte der Landschaft beschränken und keine Gegner zeigen. Die Bilder finden Sie auf www.pcaction.de.

Du fehlst mir!

Das Echtzeit-Strategiespiel *Rise and Fall* erscheint nun erst im Juli. Nach dem Aus für das Entwicklerstudio Stainless Steel übernimmt Midway in San Diego die weitere Produktion. In unseren Leser-Charts ist der Titel nicht mehr platziert ... eigentlich ungerechtfertigt, wird er doch einige interessante Aspekte bieten. So können Sie im so genannten Helden-Modus acht bekannte Persönlichkeiten ähnlich wie bei einem Action-Spiel steuern. Alexander den Großen beispielsweise, der einen „Medusa-Bogen" besitzt. Den feuert er aus der Ich-Perspektive ab. Andere Beispiele: Julius Cäsar ist in der Lage, verheerende Artillerieschläge anzufordern und Achilles präsentiert sich wie zuletzt Brad Pitt im Film *Troja* als tödlicher Nahkämpfer.



Rise and Fall

Auf der Lauer



Medal of Honor: Airborne

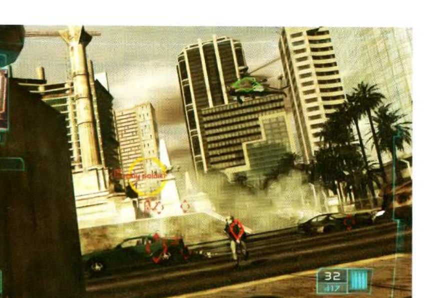
Der neue Spross der *Medal of Honor*-Reihe ist der Gewinner unserer Leser-Charts: *Airborne* katapultierte sich nach der Vorschau in Heft 3/2006 von null auf Platz 14. Der Titel versetzt Sie einmal mehr in den virtuellen Zweiten Weltkrieg und soll am 1. Dezember dieses Jahres erscheinen. Unter anderem dank unglaublich realitätsnaher Gesichtsanimationen legt das Spiel die Messlatte im Bereich Grafik wohl ein gutes Stück höher. Neuerungen wie nicht-lineare Missionen, modifizierbare Waffen, ausgefeilte KI-Routinen und der von der Serie bekannte Bombast-Sound sollen neben besonders menschlichen Charakteren für herausragende Atmosphäre sorgen.

Top 40

Platz	Vormonat	Spiel	Entwickler
		Genre	Geplanter Veröffentlichungstermin
1	■ (1)	Gothic 3	Piranha Bytes
		Rollenspiel	Sommer 2006
2	■ (2)	Unreal Tournament 2007	Epic Games
		Action	1. April 2006
3	▲ (4)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks
		Rollenspiel	1. März 2006
4	▲ (6)	Prey	3D Realms
		Action	1. April 2006
5	▼ (3)	Enemy Territory: Quake Wars	Splash Damage
		Action	2006
6	▲ (7)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Gameworld
		Action	2006
7	▼ (5)	Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios
		Action	2006
8	■ (8)	Splinter Cell 4: Double Agent	Ubisoft Shanghai
		Action	September 2006
9	▲ (10)	Sin Episodes: Emergence	Ritual Entertainment
		Rollenspiel	März 2006
10	▲ (13)	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard
		Action	2006
11	▼ (9)	Hellgate: London	Flagship Studios
		Rollenspiel	2006
12	■ (12)	Condemned: Criminal Origins	Monolith
		Action	1. März 2006
13	▼ (11)	Alan Wake	Remedy
		Action	1. Dezember 2006
14	▲ (NEU)	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts L.A.
		Action	2006
15	▼ (14)	Time Shift	Saber Interactive
		Action	1. März 2006
16	▲ (NEU)	Huxley	Webzen Inc. H-Studio
		Action	1. Oktober 2006
17	■ (17)	Half-Life 2: Aftermath	Valve
		Action	24. April 2006
18	▲ (19)	Neverwinter Nights 2	Obsidian 2
		Rollenspiel	2006
19	▼ (18)	Armed Assault	Bohemia Interactive
		Action	1. April 2006
20	■ (20)	Spellforce 2: Shadow Wars	Phenomic
		Strategie	21. April 2006
21	▲ (25)	Hitman: Blood Money	IO Interactive
		Action	1. Oktober 2006
22	▲ (23)	Der Pate	EA Games
		Action	9. März 2006
23	▲ (27)	Company of Heroes	Relic
		Strategie	2006
24	▼ (22)	Anno 1701	Sunflowers
		Strategie	Herbst 2006
25	▲ (26)	Duke Nukem Forever	3D Realms
		Action	Winter 2666
26	▲ (NEU)	Crysis	Crytek
		Action	2007
27	▼ (24)	Titan Quest	Iron Lore
		Strategie	2006
28	▼ (21)	Warhammer: Mark of Chaos	Black Hole Games
		Strategie	1. Oktober 2006
29	▼ (28)	Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamix
		Action	März 2006
30	▼ (29)	Dungeon & Dragons Online	Turbine
		Rollenspiel	1. März 2006
31	■ (31)	Paraworld	SEK
		Strategie	März 2006
32	▲ (36)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom
		Rollenspiel	1. Oktober 2006
33	▲ (37)	Bioshock	Irrational Games
		Action	2007
34	▲ (38)	Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive
		Strategie	29. März 2006
35	▲ (NEU)	Two Worlds	Reality Pump
		Rollenspiel	2006
36	▼ (33)	Sacred 2	Ascaron
		Strategie	2006
37	▼ (35)	Supreme Commander	Gas Powered Games
		Strategie	1. Januar 2007
38	▲ (NEU)	Commandos: Strike Force	Pyro Studios
		Action	1. März 2006
39	▲ (NEU)	Medieval 2: Total War	The Creative Assembly
		Strategie	1. Dezember 2006
40	▲ (NEU)	Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games
		Strategie	Sommer 2006



DER SOLDAT DER ZUKUNFT
Setze aktuelle Militär-Prototypen wie z.B. ein Scharfschützengewehr, das durch Wände schießen kann und viele weitere High-Tech-Waffen ein.



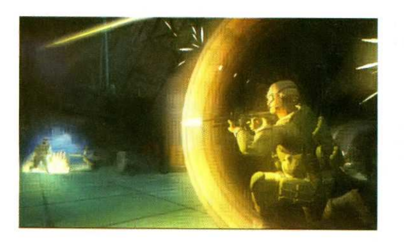
DAS CROSS-COM
Eine satellitenunterstützte Kommunikations-Vorrichtung der US Army, mit der du unbemannte Dronen oder Luftangriffe steuern und Wegpunkte für dein Team setzen kannst.



IM JAHR 2013 WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



STRATEGISCHE ONLINE-GEFECHTE
Erstelle einen eigenen taktischen Kampfplan und erhöhe so die Siegeschancen für dich und dein Team.



MULTIPLAYER KOOP-MODUS*
Spiele mit deinen Freunden in einer Koop-Kampagne, die dich weg von den Unruhen in Mexiko mitten in den Bürgerkrieg in Nikaragua führt.











PlayStation 2

Frühjahr 2006

* Koop-Kampagne nicht verfügbar für PlayStation®2


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT

Die Ritualistin ist eine der neuen Charakterklassen.

»Gut konditionierte Frau: Topf immer dabei.«

Vom 20. bis 22. Januar durften alle Spieler die neuen Charakterklassen testen – egal, ob man *Guild Wars* besaß oder nicht!

»Gemein, aber lustig: den Torrero mit einem roten Umhang ausstatten!«

»Macht Spaß: pinkeln in der Schwerelosigkeit.«

Die Grafik ist so gut wie eh und je – knallbunt, detailreich und pfeilschnell.

In-Kontinent

Sie lieben taktische Spieler-gegen-Spieler-Duelle? Dann vergöttern Sie sicherlich FACTIONS, das zweite GUILD WARS-Kapitel!

Online-Rollenspiel | Verwechseln Sie *Guild Wars* nicht mit „normalen" Online-Rollenspielen. Denn anders als in *World of Warcraft* und Konsorten stehen in *Guild Wars* die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe im Vordergund, die man in Gruppen und vor allem den namensgebenden Gilden austrägt. Weltweit beweisen sich Spieler in taktisch anspruchsvollen Turnieren – ohne eine monatliche Gebühr. Das erinnert ein bisschen an *Counter-Strike*. Und weil das Konzept wirklich gut ankommt, gibt es demnächst Nachschub in Form von *Guild Wars: Factions*.

ZWEITER TEIL ODER ADD-ON?

Kurz gesagt: Die Entwickler betrachten *Factions* als zweites Kapitel und somit als eigenständiges Spiel. Allerdings ist es im Prinzip eben doch ein riesiges Add-on. Es bietet einen neuen, asiatisch angehauchten Kontinent namens Cantha mit Unterwelt und Spieler-gegen-Spieler-Arenen, frischen Umgebungen und Missionen. Zwei weitere Charakterklassen – Assassine und Ritualisten – ergänzen das Hauptprogramm. Allerdings können Sie *Factions* unabhängig von *Guild Wars* kaufen und spielen. Monatliche Gebühren fallen nach wie vor nicht an, dafür sind *Factions*-Inhalte auch nur für *Factions*-Käufer zugänglich. Erwarten Sie jedoch keine Wunder: Das Teil bietet im Kern das gleiche Spielerlebnis wie *Guild Wars* – nur mit Detailverbesserungen. So denkt man derzeit über speicherbare Fertigkeitenleisten und mehr Charakter-Slots nach, Reittiere sind dafür nicht geplant. Natürlich trägt das Spiel seinen Namen nicht umsonst: In Cantha gibt es zwei Fraktionen, denen sich der Spieler anschließen darf, die Kurzicks und die Luxons. Gilden können sich einer dieser beiden Fraktionen zuordnen und Allianzen gründen, um anschließend umkämpfte Gebiete für die eigene Seite zu erobern. Die neuen Charakterklassen konnte man übrigens vom 20. bis 22. Januar kostenlos und ausgiebig testen. Die Entwickler haben bis zur Veröffentlichung im Frühling weitere solcher Veranstaltungen angekündigt. (FS)

Info: http://de.guildwars.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Der neue Film von Daniel P. Schenk „The Cheat Report" ist imposant. Die aufwändige Produktion hat ihren Preis und dafür will er von jedem Zuschauer ein paar Euro beim Download. Ich bin gespannt, wie das ankommt."


Die Ära der Helden
steht bevor!
SpellForce 2
Shadow Wars
Ab 7. April 2006 im Handel erhältlich
www.spellforce2.com
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
© 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Develpment. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG.
XFIRE
PC DVD ROM
DEEP SILVER
Phenomic
JoWooD Productions

LIES MICH!



Ocrana ganz zahm

E-Sport | Der Traditions-Clan Ocrana feierte seine größten Erfolge mit Shootern, doch nun ist er ganz zahm: Das Management wagt eine Neuausrichtung und will sich nur noch auf *Pro Evolution Soccer 5* und *Live For Speed* konzentrieren, weil da die dicksten Gewinne locken. Die anderen Spieler haben den Clan verlassen. Das erfolgreiche *Counter-Strike*-Team hat eine neue Heimat bei Speed-Link gefunden. (FL)

Info: www.ocrana.com

CPL Summer Championships 2006

E-Sport | Dieses Jahr haben sich Cyberathtlete Professional League (CPL) und Electronic Sports World Cup (ESCW) besser abgestimmt – es bleibt etwas Luft zwischen den größten E-Sport-Turnieren im Sommer. Das ESCW-Finale läuft vom 27. Juni bis 2. Juli in Paris Bercy. Die CPL Summer Championships finden vom 4. bis 9. Juli in Grapevine, Texas, statt. Angekündigt: ein 300.000-Dollar-*Counter-Strike 1.6*- und ein 200.000-Dollar-*Quake 4*-Turnier. (FL)

Info: www.thecpl.com/summer2006/

Rising Force Online

Online-Rollenspiel | Seit einem Jahr ist das koreanische Rollenspiel auf Sendung und meldet eine Million aktive Spieler. Codemasters bringt das im asiatischen Stil gehaltene Sciencefiction-Rollenspiel mit Actionelementen im März nach Deutschland. Sie wählen eine von drei Rassen und stürzen sich in Massenschlachten gegen andere Spieler. *RF Online* kostet 13 Euro im Monat und konkurriert vor allem mit *Guild Wars* (keine Gebühren). (FS)

Info: www.rf-onlinegame.com

Rattenscharf!

THE CHEAT REPORT zeigt das wahre Leben der Cheater. Der zweite Spielfilm von Daniel P. Schenk (*A Gamer's Day*) ist abgedreht.



»Wer Computerspiele spielt, muss nicht zwangsläufig ein bescheuerter Freak sein.«

Szene aus *The Cheat Report*: Darin gründen Cheater Sekten und verspeisen Ratten.

Foto: Daniel P. Schenk

E-Sport | Der *Cheat Report* deckt auf, was in der berüchtigten Cheater-Gemeinde abgeht: Wir sehen das okkulte Treiben düsterer Kapuzenmänner und tauchen ein in die Schattenwelt des E-Sports. Nachwuchsregisseur Daniel P. Schenk bleibt mit frechem Insiderhumor der Szene treu, motzte aber mithilfe einer Produktionsfirma und 25.000 Euro Budget seinen zweiten Spielfilm technisch kräftig auf. So sind nun Außenszenen mit Hubschrauber am Start, außerdem ist die deutsche Synchronstimme von Jack Nicholson zu hören. Neben Hauptdarsteller Alexander Roth treffen wir auf bekannte Gesichter aus der E-Sport-Szene: Das *Counter-Strike*-Team Plan-B, *Painkiller*-Champion Sander „Vo0" Kaasjager und Spieler-Barde Jan-Hegenberg geben sich die Ehre. Wer die aufwändige Produktion sehen will, entrichtet einen kleinen Obolus: Den Film gibt es für 3,50 Euro ab Mitte Februar zum Download. (FL)

Info: www.thecheatreport.com

Jetzt geht's looos!

Für die ESL-PRO-SERIES beginnt am 17. Februar in München die achte Saison. GIGA überträgt live.



»Rasenmäher: Fernstudium.«

Die ESL veranstaltet zum Beginn der neuen Saison ein Intel Friday Night Game.

Foto: Electronic Sports League

E-Sport | Die ESL startet die achte Runde ihrer am höchsten dotierten Königsklasse. In einer Roadshow quer durch Deutschland laufen die spannendsten Spiele der Pro-Series jeweils freitagabends live vor Publikum. Den Auftakt macht München am 17. Februar. GIGA sendet im Internet und im TV via Astra Digital. In der insgesamt dreimonatigen Saison kämpfen die Profis in *Counter-Strike*, *Warcraft*, *FIFA* und *Live for Speed* um 120.000 Euro Preisgeld. (FL)

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	PLÄTZE	WWCL	URL
	DEUTSCHLAND						
1	orBit - linked spheres	24.02.2006	90491 Nürnberg	300	✔	🟨	www.orbit-nuernberg.de
2	Böhlen LAN X	03.03.2006	04654 Böhlen	425	✔	🟨	www.boehlen-lan.de
3	CS_Doctors - !	03.03.2006	48739 Legden	536	✔	🟥	www.csdoctors-lan.de
4	LANodrom	03.03.2006	67659 Kaiserslautern	800	✘	🟩	www.lanodrom.com
5	NSN v8.0	10.03.2006	33154 Paderborn	503	✘	🟨	www.nullsaftnetz.de
6	Dresden LAN 2006	17.03.2006	01067 Dresden	1200	✔	🟩	www.dresden-lan.de
7	ESC-LAN VI	24.03.2006	72186 Empfingen	300	✘	🟩	www.esc-lan.de
8	SpankTheLAN 70	24.03.2006	24768 Rendsburg-Süd	350	✔	🟩	www.spankthelan.de
9	SaarLANer 4	07.04.2006	66271 Kleinblittersdorf	350	✔	🟨	www.saarlaner.de
10	The Summit VI	07.04.2006	49074 Osnabrück	1066	✔	🟨	www.the-summit.de
11	GSH - XI	07.04.2006	30827 Garbsen	400	✔	🟩	www.gsh-lan.com
12	LANnation Vol. 10	05.05.2006	06846 Dessau	400	✔	🟩	www.lannation.de
13	BoerdeLAN 14	05.05.2006	59609 Anröchte	500	✘	🟩	www.boerde-lan.de
14	LANbada Convention VI	05.05.2006	72764 Reutlingen	400	✔	🟩	www.lanbada.de
15	USPlay LAN 2006 #2	12.05.2006	04329 Leipzig	300	✔	🟩	www.usplay-lan.de
16	Niedersachsen lan	26.05.2006	27283 Verden	300	✘	🟩	www.planet-niedersachsen.de
17	BKXXL'3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501	✔	🟩	www.bkxxl.de
18	Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500	✔	🟩	www.lankoeln.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden - Teil 17	03.03.2006	8200 Gleisdorf	330	✘	🟩	www.nur48stunden.at
	HolidayOpen 2006	31.03.2006	3100 St.Pölten	500	✘	🟩	www.holidayopen.at
	HTL-Lan 2006	20.04.2006	5020 Salzburg	333	✔	🟩	www.htl-lan.at
	SCHWEIZ						
	Time2Wonder 2K6	17.03.2006	4415 Lausen	400	✘	🟩	www.time2wonder.ch
	sLANp XIII	13.04.2006	8953 Dietikon	400	✔	🟩	www.slanp.ch
	LANforce 8	28.04.2006	3800 Interlaken	1001	✘	🟩	www.lanforce.ch


ER WAR EIN MANN
FÜR EINE NACHT.
FRÜHJAHR 2006
HITMAN™
BLOOD MONEY
www.hitman.com
Io-Interactive
XBOX
PlayStation 2
PC DVD ROM
eidos

LESERBRIEFE

Kater-Freuden

Mein Tipp des Monats: Warum ein Haustier Ihr Leben bereichern und wie Heuchelei Ihnen möglicherweise zu mehr Sex verhelfen kann.

Meine Freundin hat eine schöne Muschi. Die ist total buschig und niedlich, weswegen ich Ihnen diesmal bei meiner Lebensberatung nahe lege, sich auch eine Katze anzuschaffen. Damit hat man ein schöneres Leben! Der Kater meiner Freundin hört auf den Namen Bruno, hört aber null auf seinen Namen. Es macht trotzdem Freude, mit ihm zusammen zu sein, weil er so lustig ist. Neulich beispielsweise wollte ich ihn füttern und bückte mich in der Küche über seinen Fressnapf. Im selben Moment sprang der Stubentiger vom Fensterbrett, strauchelte etwas, riss mit einem lauten Kracher den Ofendeckel runter und beschloss in der Luft, seinen freien Fall mit den Krallen in meiner Kopfhaut zu bremsen. Was ihm auch gelang. Naaa, ist er nicht ein geschicktes, possierliches Kerlchen? Allerdings erweist es sich für mich als schwierig, meine Liebe zu zeigen. Bruno lässt sich nämlich nicht von mir streicheln. Wenn ich es versuche, guckt er immer so, als sei er ein Kind und ich seine Mama, die ihm mit ihrer Spucke Essenreste aus dem Mundwinkel rubbeln will. Dann robbt er angewidert aus meiner Reichweite. So 20 Zentimeter, weil er stinkfau ... äh, weil er so ein gemütliches Wesen hat. Außerdem ist Bruno Feinschmecker. Ich wollte ihn schon mit Schinken, Fisch, Lasagne und Baldriantropfen gefügig machen – er ist aber absolut unbestechlich. Dafür hat er neulich die Tulpen gefressen, die ich meiner Flamme gekauft hatte. Hach, ist das nicht herzallerliebst? Wie meinen? Sie mutmaßen, ich würde meine Zuneigung heucheln? Nur weil ich Angst habe, meine Freundin könnte dauernd Migräne haben, falls ich ihr Knuddeltierchen nicht mag? Quatsch! Ich meine es ernst mit ihrem süßen Bruno! Manchmal darf ich sogar auf ihn aufpassen, wenn Frauchen nicht daheim ist. Das niedliche Puschelwuschel soll nämlich noch nicht ins Freie, es muss sich erst an sein neues Zuhause gewöhnen. Weil ich den reizenden Schmuseproppen so furchtbar lieb habe, stehe ich dann auch gern bei Minus 20 Grad als Wächter am geöffneten Fenster und friere mir die Eier ab, wenn die Wohnung gelüftet werden muss. Einmal schlich Bruno währenddessen direkt an mir vorbei. So völlig auffällig unauffällig, Sie wissen schon. Ich bin mir im Nachhinein fast sicher, dass das wandelnde Wollknäuel seinen Kopf gen Zimmerdecke gestreckt und gepfiffen hat, als könne es kein Wässerchen trüben. Jedenfalls war Bruno sehr gewitzt und setzte urplötzlich zu einem gewaltigen Sprung an, um zu entwischen. Oje, meine Freundin hätte mich getötet, und zwar seeehr langsam! Doch ich reagierte blitzschnell und fing Bruno in der Luft, wobei er einmal mehr (selbstverständlich versehentlich) seine Krallen ausfuhr. Im Krankenhaus konnte man die Blutung an meinen Handgelenken glücklicherweise schnell stoppen. Mittlerweile liebt Bruno mich. Als ich ihn neulich zärtlich mit meinem Kopf anstupste, weil er ja meine Hände nicht mag, rülpste er mir sogar mitten ins Gesicht und ließ mich so zumindest dufttechnisch an seiner letzten Mahlzeit teilhaben. Ha! Meine Freundin hat er noch nie angerülpst! Deshalb ist die jetzt auch ein bisschen neidisch. Tja, wer Charisma hat, der hat. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Gisela Müller, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

BEWERBUNG 1

Hallo liebes PC ACTION-Team, ich weiß, was eurem Heft noch fehlt, nämlich ein Russe als Redakteur. Ihr habt jetzt einen Polen, einen Türken sowie einen Ossi. Um auch noch an die letzte Randgruppe heranzukommen, um noch mehr Geld zu schaufeln, braucht ihr einen fähigen Russen wie mich!

SERGEY KOLMOGOROV, PER E-MAIL

Wenn du auch noch farbig und behindert bist und dich zur Frau umoperieren lässt, kannst du morgen bei uns anfangen.



»Frauen: zu blöd zum Kopftuch aufsetzen.«

Foto: action press

WIR LIEBEN FRAUEN 1

[Freitag, 13. Januar 2006, 18:12 Uhr] ***Sehr geehrte Damen und Herren, hiermit bitte ich Sie um eine Änderung des Abos. Statt der Bravo Screenfun möchte ich gerne die DAMALS abonnieren. Für Ihre Mühe bedanke ich mich herzlich im Voraus und sende Ihnen freundliche Grüße.***

HEIKE PRIESETT, PER E-MAIL

Warum wir Frauen so lieben: Sie sind oft sauwitzig und merken's gar nicht mal.

WIR LIEBEN FRAUEN 2

[Freitag, 13. Januar 2006, 19:05 Uhr] ***Sorry, das war die falsche Adresse. Löschen Sie einfach alles.***

HEIKE PRIESETT, PER E-MAIL

Macht nichts, Frau Priesett, das kann doch jedem ... jeder Frau mal passieren!

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

SATANISCHE BOTSCHAFT

Hi, ich hab mir NFS Most Wanted gekauft und ich bin sehr zufrieden mit dem Spiel, aber etwas stört mich gewaltig. Ich fahre gerade den Toyota Supra und wenn ich die Musik etwas lauter stelle, hört man beim Schalten ganz genau, wie eine Stimme „Wichtel" sagt. Da ich sowieso etwas gegen Wichteln (und Wichtel) habe, wollte ich fragen, ob man etwas dagegen tun kann? [...]

SEBASTIAN GUTWEIN, PER E-MAIL

Fahr erst mal den Audi TT 3.2 quattro mit 666 Umdrehungen pro Minute rückwärts! Da sagt eine Stimme ständig „Sebastian Gutwein hat einen an der Waffel!"



»Arbeitslos: Busenhalter«

Foto: action press

BEWERBUNG 2

Meine Frage bezieht sich auf mein späteres Berufsleben. Voraussichtlich werde ich im Februar 2007 meine Ausbildung zum Industriekaufmann abschließen. Jedoch merke ich bereits jetzt ~~schon~~, dass dieser Beruf nicht der ist, den ich auch im späteren Leben ~~verrichten~~ ausüben möchte. Ich hatte vom ersten Moment an den Wunsch, einen Beruf zu ~~er~~lernen, bei dem ich sehr viel mit Computern zu tun habe. Mein erster Anlauf war in Richtung IT, Fachbereich Hardware. Allerdings bekam ich ~~leider~~ keinen Ausbildungsplatz. Nun zu meiner ~~kleinen~~ Frage: Gibt es denn eine Möglichkeit, [...] ein „Spieletester" zu werden? In meiner Freizeit spiele ich wie viele andere Jugendliche Counter-Strike im Netz. Ich war auch ein Fan von Warcraft 3 und Diablo 2 und habe generell sehr oft und häufig Demos besorgt und ~~so~~ Games angespielt. ~~Berichte für die Spiele zu Schreiben stell ich mir persönlich nicht als Problem in den Weg.~~ [...]

SASCHA S., PER E-MAIL

Wir formulieren es vorsichtig: Unser Textchef wollte sich nach dem Redigieren deiner Mail mit seinem Flachbildmonitor die Pulsadern aufschneiden, was gemeinhin kein *allzu* gutes Zeichen ist.

BEWERBUNG 3

Ich mache gerade Pause mit Pro-Evo-zocken, da mein Kumpel, gegen den ich spiele, zum Essen kurz nach Hause gefahren ist. Da dachte ich mir so, ich frage mal nach, wie man am besten Spieletester wird. Ich frage deshalb, weil ich das in der letzten Mail, die auf sehr freundliche Art und Weise (schleim) von Herr Fränkel beantwortet wurde, vergessen hatte, zu fragen. [...] Wie kommt man an einen solch obergeilen Job heran? Ich hätte nächstes Jahr meinen Realschulabschluss und will Spieletester werden. Könnte das was werden? Ich würde mich sehr über 'ne Antwort freuen.

WULF SITZMANN, PER E-MAIL

Sie lautet „nein".

BEWERBUNG 4

Hallo, liebes PC ACTION-Team, ich muss demnächst ein Referat über Spieletester in Deutsch halten und wollte euch deshalb fragen, ob ihr mir, da ich, wie wahrscheinlich auch viele andere dauerzockende Jugendliche, den Traum habe, eines Tages Spieletester zu werden, in einer Mail den Tagesablauf von eurer Arbeit und besonderen Ereignissen schreiben könntet! [...]

WULF SITZMANN, PER E-MAIL

Die meiste Zeit verbringen wir damit, wenn wir nicht spielen oder mit heißen Bräuten im Whirlpool Austern schlürfen, Lesern zu erklären, dass es, anders als es scheint, nicht einfach ist, Redakteur zu werden, weil man nicht nur beim Zocken „abrulen", sondern auch schreiben können tun muss und zum Beispiel, ehrlich wahr, keine Schachtelsätze konstruieren sollte.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

ALTE SÄCKE

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein sozialkritischer Dokumentarfilm zur Rentenreform. Oder so ähnlich. Jedenfalls geht's darum, was passiert, wenn PC ACTION-Redakteure ein Altenheim besuchen.



»Sony PSP: Scheiß-Grafik.«

GUT KOPIERT?

Hallo PC ACTION, ich möchte euch zunächst mitteilen, dass ihr meiner Meinung nach das beste in Deutschland erhältliche Magazin für PC-Spiele seid. Man kann von eurem Humor halten, was man will, ich finde euch unterhaltsamer [...], gerade bei den Sprüchen von Ahmet Iscitürk liege ich manchmal echt am Boden. Fakt ist, dass ihr die DVDs mit dem meisten und dem abwechs-



REDAKTEURE AM PRANGER

Erst mla ein Lob an eur Frauen verachtende Zeitschrift, die mir sehr gut gefällt und die ich auch aboniere. Seit ihr blöd oder habt ihr einen Pennis im Ohr? Ihr Dummköpfe habt geschrieben, dass das Motto von G-Hot „Anschrein ist meine beste Punchline" sei. Doch das hat Tony-D gerappt und nicht G-Hot. Ich schlag vor das ihr euch mal Aggro Ansage Nr.5 anchört oder wenigstens Aggro Berlin Zeit. Na ja man kanns euch auch nicht übel nehmen, weil ihr nicht Rap Hörer eh kein Plan von Hip-Hop habt. [...]

GEORG L., PER E-MAIL

Georg beweist, dass beileibe nicht alle Hip-Hopper beschränkt sind, kein Deutsch können oder einen „Pennis" im Ohr haben. Wir neigen das Haupt vor derart intellektueller Dominanz. Und ja, unser Chefreporter Christoph Holowaty hat versagt. Zur Strafe musste er sich den wohl genialsten Hip-Hop-Refrain aller Zeiten im achtstündigen Endlos-Loop anhören:

Die eine, die eine oder keine,
für keine andre Frau ging ich lieber in den Bau!

Wir müssen es einfach kundtun: Diese scharfsinnigen und -züngigen Zeilen von „Die Firma" beeindrucken nicht nur durch ihre Metrik, Kadenz und unintonatorischen Prosodie, sondern auch mit der diskreten Didaktik. Wollen wir nicht alle mal für unser Herzblatt in den Knast, um uns dort vor einem 180 Kilo schweren, tätowierten Mithäftling nach der Seife zu bücken? Eben!

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Träger	Unser Praktikant war zuständig für den Hardware-Einkaufsführer auf den Seiten 156 und 157. Dabei schaffte er es, eine Rubrik „Karten bis 250 Euro" aufzuführen, worunter sich mehrere Produkte befanden, die zwischen 290 und 780 Euro kosten. Fein, Christian! Natürlich wollten wir unserem Hiwi zur Strafe das Gehalt kürzen, stellten aber fest, dass er wie Türke Iscitürk und der Pole Ciszewski gar keins kriegt. Da hat er ja noch mal Glück gehabt.	Benjamin Wagener, Jan Schaumburg

lungsreichsten Inhalt bietet und die Spielebewertungen und der Hardwareführer wirklich professionell sind. Euer neues Heftdesign gefällt mir noch besser als das alte, die doppelten Bildunterschriften sind sinnvoll. [...] Soviel zum Lob. Ein paar Verbesserungsvorschläge habe ich ebenfalls. Da ihr euch dem schwarzen Humor und der politischen Unkorrektheit verschrieben habt, wollte ich fragen, ob ihr bei den Spieletests nicht auch ein kleines Kästchen über den Kopierschutz und darüber, wie man ihn knacken kann, bringen könntet. Nett wären außerdem die neuesten Versionen von Tools für solche Arbeiten [...] auf der DVD. Ich finde es immer extrem nervig, meinen Originaldatenträger rauszukramen, wenn ich zocken will, von den ganzen Problemen, die der Kopierschutz dem PC bereitet, ganz zu schweigen. [...] Das wäre doch eine prima Idee, um euren Ruf als Chaoten weiter auszubauen. [...]

T. SBRESNY, PER –E-MAIL

SPITZENIDEE, Sbresny! Und im nächsten Yps gibt's Hanf-Samen als Gimmick, weil man aus den Fasern der Pflanze so schöne Leibchen flechten kann.



Liebe PC ACTION-Redaktion! Ihr habt mal wieder alles verbockt. Im Artikel zu Star Wars: Empire at War schreibt euer Schreibsklave Oliver Haake Druide mit „o", also Droide (Seite 73, Zeile 26, Ausgabe 3/06)! Ihr Trottel müsst auch mal in den Duden gucken, wenn ihr was schreibt, von dem ihr keine Ahnung habt. [...]

SASCHA KLAUS, PER E-MAIL

Als diese E-Mail bei uns eintraf, weinten wir sehr. Denn offensichtlich haben nicht nur Seesterne und Frauen kein Gehirn, sondern auch manche männliche Wesen (wir schreiben bewusst nicht „Mann", weil wir hoffen, dass Sascha Klaus die Sonder- oder Waldorfschule besucht und damit natürlich entschuldigt wäre; alles andere fänden wir ja auch echt peinlich). So. Damit unser minderbemittelter Klugscheißer des Monats aber auch kapiert, was ihm nach diesem seinen Tritt ins Fettnäpfchen erwartet, formulieren wir es für ihn ganz kurz und einfach: Wenn dich plötzlich überall alle auslachen, liegt es daran, dass du vom Duden und Blasen keine Ahnung hast, Sascha!



Ihr macht große Werbung mit euren Gewinnspielen, aber die Seite gewinnspiel@pcaction.de gibt es gar nicht. Ihr behaltet wohl die Gewinne selber.

„MYLORDMUK", PER E-MAIL

Mist, wir wurden ertappt! Schau mal auf die Seite das-ist-eine-e-mail-adresse-und-mylord-ist-doof@hahaha, da nehmen wir zu dem von dir aufgedeckten Skandal zerknirscht Stellung, Sherlock Holmes.

Foto: action press


»Manche Ohrringe tragen ziemlich auf.«

TELEFONTERROR

Hallo!!! Habe nur eine kurze Frage: Ich bin auf der Suche nach einem Programm wie es „Asus GameFace Live" ist. Also OSD-Videotelefonie. Das besagte Programm funzt bei meinem Kumpel und mir nicht. Für einen Vorschlag einer Alternative wäre ich dankbar.

SÖNKE BENDER, PER E-MAIL

Bums ihn endlich.

SONDERWUNSCH

Hi, ich bin der Webi von 4Hellgate.de und lese regelmäßig die PC ACTION. Irgendwie fehlt mir dort, dass Hellgate: London angesprochen wird. Es gibt zurzeit dermaßen viel Infomaterial, dass sich meiner Meinung nach ein Artikel durchaus lohnen würde. Hellgate wird ja vermutlich der Spielehit 06. Wäre cool, wenn ihr etwas darüber schreibt.

MARCUS NIEMITZ, PER E-MAIL

etwas darüber

OH GOTT!

Hier ist Gott, ich möchte dich in dieser E-Mail (falls sie ankommt, Petrus hat immer noch nicht DSL 2000 bestellt) darauf aufmerksam machen, dass mir und meinem Sohn diese Witze über uns auf den Sack gehen. In jeder Zeitschrift lese ich: Oh, Jesus hatte es im Kreuz! Der Witz war auch schon mal lustiger. Maria und Joseph krepieren noch vor Lachen. Aber ich hab' denen schon ein Barbeque ganz unten spendiert. Außerdem fände ich es nett, wenn ihr solche Spiele wie Diabolique: License to Sin nicht testen würdet. [...].

GOTT (DOMINIC BRAKELMANN), PER E-MAIL

Hallo Gott, kennst du den schon: Was ist das – eine Leiche und zwei Bretter? Ein Jesus-Bausatz. Hahaha, wir lachen uns tot!

GUTER RAT

Hallo PC ACTION-Team, ich habe mir die PC ACTION Ausgabe 03/2006 gekauft, da ich einen Beta-Testbericht von DTM Race Driver 3 sah. Aber was sollen diese ganzen albernen Bildkommentare wie „Oval befriedigt"? Oder das, was ihr über Senna schreibt:. „... mit dem Kopf durch die Wand!"? Diese Möchtegern-witzig-Kommentare ziehen sich übrigens durchs ganze Heft, und wirken irgendwann nur noch kindisch und niveaulos. Daran solltet ihr meiner Meinung nach arbeiten.

GÜNTHER LAMPE, PER E-MAIL

Keine Sorge! Wir versuchen jeden Monat, unser Niveau weiter zu senken.

LESERBRIEF DES MONATS

[...] Wir sind zwei junge Studenten, welche vorhaben, sich mit Gameservern ein bisschen Geld dazu zu verdienen. Wir wollen klein anfangen und uns nur ein kleines Nebengeschäft aufbauen. Leider fehlen uns hierzu ein paar wichtige Informationen. [...] Zunächst einmal wollen wir nur die Spiele Counter-Strike 1.6 / Counter-Strike Source anbieten. Es fehlen uns aber einige technische Daten. Wie viele Server (Slots) könnte man auf einem Server einrichten, der einen P4 3 GHz, 2.048 MB RAM und eine Internetanbindung in einem großen deutschen Rechenzentrum hat? Wie viele Slots sind möglich, wenn man ausschließlich von nicht ständig ausgenutzten Servern ausgeht (Clan-/War-Server) oder wenn man von ständig ausgenutzten Servern ausgeht (Public-Server)? [...] Könnte man den Server einfach weitervermieten oder muss ich eine Firma gründen? Wenn ja, was müssen wir beachten? Zuletzt würde ich gern wissen, wie es mit der Gültigkeit der Verträge aussieht. Muss man hierbei spezielle Vorschriften beachten? Wir bedanken uns recht herzlich schon im Voraus für Ihre aufgeopferte Zeit.

ROBERT BRZEZINSKI/MATHIAS GRUSCHINSKE, PER E-MAIL

Keine Ursache! Und weil wir ja nicht Besseres zu tun haben, wäre es Ihnen sicher recht, wenn wir zudem gleich die Gewerbeanmeldung, das Putzen der Büros, die Buchführung, das Arbeiten an sich und das Vögeln der Sekretärin mit übernehmen. Faules Studentenpack!

EIN MANN SIEHT NICHT ROT

Ich habe mir an Weihnachten einen Komplett-PC gekauft. Anfangs lief alles gut, doch dann stellte sich nach einer Woche folgendes Problem ein: Die Grafikkarte (eine Geforce 7800 GTX) stellt

die Farbe Rot nicht dar. Zuerst war es ein relativ kurzes Problem, da nach ein bis fünf Minuten die Farben alle wieder korrekt dargestellt wurden. Doch diese Zeit verlängerte sich stetig, bis es vor einer Woche zum Dauerzustand wurde. Ich habe alle Anschlüsse an der Rückseite meines PCs geprüft [...]. In einem der Menüs in den Grafikkarteneinstellungen habe ich dann die Temperaturanzeige entdeckt, diese zeigt aber nur „normale" Temperaturen zwischen 35 und 65 Grad an. Da alles richtig installiert ist und Windows keine Fehlermeldung bringt, gehe ich davon aus, dass die Ursache bei der Grafikkarte liegt. Alles erscheint in einem starken Blauton, dadurch wird die Grafik in Spielen unansehnlich, Videos und andere grafische Darstellungen ebenso. Außerdem habe ich probiert, die Farbe Rot an meinem Bildschirm zu erhöhen. Reduzieren und erhöhen zeigt bei der Farbe Rot keinen Unterschied. [...] Vielleicht kennen Sie dieses Problem und können mir helfen?!

BERNHARD LOOK, PER E-MAIL

Sieh's positiv: Bei deinem Nachnamen entbehrt es nicht einer gewissen Komik, dass du rot/grün-blind geworden bist.

GEISTESKRANK

ACHTUNG: An alle PC ACTION-Redakteure, der tägliche 30-minütige Ausgang aus dem Wohnheim für geistig Gestörte ist in zehn Minuten beendet, alle Redakteure werden gebeten, sich innerhalb der nächsten zehn Minuten bei ihrem Betreuer zu melden. Ich bitte darum, diese Nachricht an alle betroffenen Patienten weiterzuleiten und Waffen jeglicher Art (Dönerspieße eingeschlossen) beim Personal abzugeben! MfG, die Leitung des betreuenden Wohnheims „Singende Häschen".

LARS BURKHARD, PER E-MAIL

Fast wären wir dir auf den Leim gegangen. Aber dann fiel uns ein, dass wir gar nicht per E-Mail, sondern über Lautsprecher zur Medikamentenausgabe gerufen werden.

THEORIE UND PRAXIS

Mahlzeit, ich hab' da 'ne Theorie. Immer wenn in einem Leserbrief von Frauen die Rede ist, kommt bei dem Brief, wenn er abgedruckt wird, ein Bild von einer nackten Frau hin. Das möcht' ich an dieser Stelle mal testen: FRAUEN. Und?



»Sind so intelligent, dass sie telefonieren können: Wale.«

Foto: action press

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Tjaaaaaa, jetzt wirst du bestimmt total geil, Steffen.

NACHRICHT VOM ÖSI

[...] Ich, ein treu ergebener Leser eurer Bibel, spiele das Browser-Game Travian (auf .at-Server). Ich bin da so ein Obermacker inner Allianz und ein Typ, der inaktiv war, meldete sich plötzlich mal wieder mit folgendem Text:

„Servas ... a bissl komisch bist schon, gö? Wollt' da nur Bescheid sagn, dass mei PC hin war und i drei Wochn ohne dagstandn bin. Is scho a bisl eigenartig, dass ma dann sofort ausseghaut wird. Aber drauf gschissn. Lang wär i wahrscheinli eh net bliebn, da ich dei große Liebe fürs Forum net teil... nachdem mi des Spiel inzwischen eh net mehr interessiert, werd i mi jetzt eh abmeldn. A klaner Tipp no. Nimm die virtuelle Welt net so ernst, du Freak. Kumm raus aus deim Keller und fang an zu lebn! Bausi".

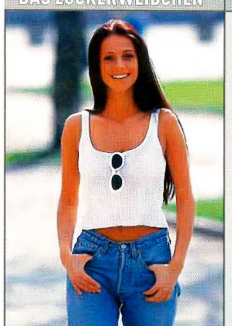
Ich finde Österreicher lustig, oder watt spricht der? Egal, aber richtig cool dieser Text. [...]

TOBIAS HACKER, PER E-MAIL

Was wir gern auch von deinem Leserbrief behauptet hätten.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Sandra
BERUF: Studentin
ALTER: 22
NICK: [luder22] oder Galadriel
E-MAIL: luder22@gmx.de
HOMEPAGE: -
LIEBLINGSGENRE: Online-Rollenspiele; Action
LIEBLINGSSPIELE: *World of Warcraft, Half-Life 2, Counter-Strike Source, Call of Duty 2*
SEIT WANN ICH SPIELE: Erst seit ungefähr einem Jahr :o)
STATEMENT: Zum Glück sind die Zeiten vorbei, als wir Mädels uns immer nur belächeln lassen mussten! Wir zeigen den Typen schon, dass wir beim Zocken was draufhaben. Frauenpower! :o) Ach ja, bin erst kürzlich nach Berlin gezogen und würde dort und in der näheren Umgebung gern ein paar Leute kennen lernen ... meldet euch einfach! *lächel*

ANM. D. RED.: Ach Sandralein, wir wissen doch, dass ihr beim Zocken was draufhabt. Ein hübsches Mädel wie du hat doch gar keinen Grund, derart aggressiv zu sein? Wir sind doch alle für Gleichberechtigung! PS: Das größere Gehirn haben immer noch wir Männer (dies sollte nicht unerwähnt bleiben, finden wir!).

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



»Dämlich: US 5.«

Hör gut zu!

Ob *Counter-Strike*, *Battlefield 2* oder *SWAT 4* – Sprachkommunikation ist bei der Spielergemeinde immer beliebter.

AUF DVD
SKYPE
TEAMSPEAK

Voice over IP? Push to Talk? Sie verstehen nur Bahnhof, wenn es um SPRACHKOMMUNIKATION geht? Als Zokker brauchen Sie dringend unsere Hilfe!

Erinnern Sie sich an die lächerliche Beziehung von „Naddel" Nadja Abdel Farrag und Ralph Siegel? Nach wenigen Liebestagen hatte Dieter Bohlens Edelputze keinen Bock mehr auf den faltigen Schlagerkomponisten und machte mit einer digitalen Kurzmitteilung Schluss: „Hey Ralph, du bist raus aus der Nummer. Schönes Leben noch, Naddel", hieß es wahrscheinlich in der SMS. Wir finden solche unpersönlichen Methoden schlimm und setzen uns deshalb für echte Kommunikation von Mensch zu Mensch ein. Was gibt es also Schöneres, als in Online-Spielen seinen Gegnern nicht nur zu schreiben, dass sie lausige Versager sind, sondern es auch laut durchs Mikrofon zu brüllen?

VERSTEHST DU?

Voice over IP (VoIP) nennt sich ein Verfahren, das die Sprachübertragung per Internet ermöglicht. Während Sparfüchse ihre Großeltern in Australien und Papua-Neuguinea anrufen, frohlocken Zocker über neue taktische Möglichkeiten bei Mehrspieler-Shootern und Online-Rollenspielen. Zu Recht! Denn Internet-Laberei ist in, fast kostenlos und qualitativ top. Beispiel gefällig? Die Macher der Taktik-Shooter *Counter-Strike Source*, *Battlefield 2* und des im Februar erscheinenden Erweiterungs-Packs zu *SWAT 4* verpassten ihren Produkten einen integrierten VoIP-Modus. Vorbildlich! Schon seit Jahren tummeln sich Sprachprogramme für Spieler im Internet. Schließlich ist Kommunikation beispielsweise bei Clanwars, also virtuellen Wettkämpfen zwischen Spielergruppen, ausschlaggebend über Sieg oder Niederlage. „Terrorist beim Bombenplatz A!", „Feindkontakt an der Unterführung", „Achtung! Scharfschütze gesichtet!" – Das Repertoire an Kommandos beim Mehrspieler-Shooter *Counter-Strike* ist so groß wie der Magen des Kollegen Marc Brehme. Aber auch in Online-Rollenspielen wie *World of Warcraft* gibt es viel zu bereden, wenn gerade ein Schwarm Trolle den letzten Priester der Gruppe zernagt oder Höllenhund Magmadar soeben alle Krieger verängstigt hat. Wie in jeder guten Beziehung ist Kommunikation der Schlüssel zum Erfolg, wenn es um Konfliktbewältigung geht. Im Internet aber gehen beim Schreiben von Mitteilungen wertvolle Sekunden verloren. Deshalb gab es in der Vergangenheit keinen Zocker-Clan, der auf Sprachprogramme wie *Roger Wilco* oder *Battlecom* verzichtete. Ehrlich, diese Sprach-Klassiker waren nicht sonderlich prickelnd. Doch die neue Generation der Kommunikationssoftware ist bedienungsfreundlicher und vor allem leistungsfähiger als noch vor wenigen Jahren. Mehr Teilnehmer bei Telefonkonferenzen, bessere Sprachqualität, kaum zeitliche Verzögerungen, Spracherkennung statt umständlicher Push-to-Talk-Funktion – mit *Ventrilo*, *Teamspeak 2* und *Skype* stehen Spielern gleich drei Top-Programme zur Auswahl. Und das sogar gratis.

SCHWEIGEN IST SILBER

Alles, was man für Sprachkommunikation braucht, ist



»Wollen sich auch mal amüsieren: Terroristen im Spiegelkabinett.«

Das ist der Clan-Sinn!

SK GAMING
GAMING IS BELIEVING

Nur die Besten der Besten dürfen sich „Pro-Gamer" nennen. Diese Jungs gehören dazu.

Das Schroet Kommando ist heute eher unter dem Kürzel SK Gaming bekannt. Manche Menschen behaupten, Schroet wäre der beste E-Sport-Clan der Welt. Dies liegt größtenteils an der jahrelangen Erfahrung. Die Damen und Herren vom Schroet Kommando messen sich seit 1997 und stellen Teams in *Counter-Strike*, *Warcraft 3*, *FIFA*, *Quake 4* und *World of Warcraft* auf.
Info: www.sk-gaming.de

ein Computer, der nicht älter sein sollte als Johannes Heesters, eine Soundkarte (oder Onboard-Sound mit Mikrofoneingang), ein halbwegs ordentlicher Internetzugang und ein Headset. Wer alles aus einem Kommunikationsprogramm herausholen will, sollte eine dicke DSL-Leitung und ein hochwertiges Headset besitzen. Die besten zwei Kopfhörer-Mikrofon-Kombos stellen wir Ihnen übrigens auf den Seiten 44 und 45 vor. Um aus erster Hand zu erfahren, worauf Nutzer von Sprachsoftware überhaupt Wert legen, wandten wir uns an einen der bekanntesten und erfolgreichsten Clans Deutschlands, das Schroet Kommando. Wir sprachen mit dem Profi-Zocker Tim „Mason" Kleemann über die Entwicklung und Bedeutung von Kommunikation bei taktisch anspruchsvollen Titeln wie *Counter-Strike*. „Mittlerweile ist die Sprachqualität der Programme deutlich gestiegen. Und mit den modernen Verbindungen ist man fast in der Lage, sich wie bei einer Netzwerkpartie zu verständigen", vergleicht Mason Internettelefonie mit der Situation auf LAN-Partys. Bei solchen Ereignissen entscheidet die richtige Absprache und Taktik schon mal darüber, ob eine Mannschaft mit 1.000 oder 10.000 Euro nach Hause fährt. „Es ist äußerst wichtig, dass jeder weiß, was zu tun ist", so Tim Kleemann. Noch vor wenigen Jahren sorgten Sprachprogramme für mehr Frust als Lust: Die Gespräche kamen verzögert und verzerrt bei den Adressaten an. Natürlich bringt eine Sprachnachricht wie „Keinen Schritt weiter! Dort lauert ein Scharfschütze", nichts, wenn sie mit mehreren Sekunden Verspätung beim Gegenüber ankommt. Die derzeitigen Kommunikationsprogramme hingegen sind vergleichbar mit einem ganz normalen Telefongespräch. Mit dem Unterschied, dass der PC den Fernsprecher ersetzt.

TRAINING IST ALLES

Kein Profi-Clan wäre professionell und erfolgreich, wenn die Spieler nicht stetig trainieren würden. Deshalb gehören regelmäßige Übungseinheiten mittels Internet zum Alltag eines Profizockers. So hat auch die deutsche *Counter-Strike*-Mannschaft des Schroet Kommandos hohe Ansprüche an Sprachsoftware und benutzt deshalb *Ventrilo*. „Man sollte die unterschiedlichen Stimmen voneinander unterscheiden können und es sollte keine Verzögerung geben", beschreibt Mason die Relevanz einer guten Sprachverbindung zwischen ihm und den anderen Clan-Mitgliedern. Die Sprachqualität ist deshalb so wichtig, weil der Spieler die Stimmen zu den Kameraden auf dem virtuellen Schlachtfeld zuordnen muss. Es bringt dem Spieler nichts, wenn sich jeder Kollege anhört wie Robocop im Stimmbruch. Zwischen den kostenlosen Konkurrenten *Ventrilo 2.3.0*, *Teamspeak 2* und *Skype 2.0* gibt es kleine, aber feine Unterschiede, die wir für Sie auf den folgenden Seiten zusammengestellt haben. Welches Programm eignet sich am besten für riesige Rollenspiel-Gilden und *Battlefield 2*-Clans? Welche Software bietet die kürzeste Verzögerung, welches die beste Sprachqualität? Und wie kriege ich die Dinger überhaupt zum Laufen? Wir klären auf, liebe Lesergemeinde!

Lukasz Ciszewski

Wenn bei einer rappelvollen *Battlefield 2*-Partie über 60 Spieler aufeinandertreffen, ist Sprachkommunikation das A und O.

»Traumberuf: Flugzeugträger.«

Teamspeak 2

AUF DVD
SOFTWARE

Aha! So ist das!

Das gefällt uns: Qualitätsware aus deutschen Landen.



Da soll noch jemand behaupten, die Deutschen wären unfähig und faul. Das beste Gegenbeispiel bietet das in Essen beheimatete Unternehmen Teamspeak Systems. Seit mittlerweile vier Jahren arbeitet die Teamspeak-Mannschaft, bestehend aus Silke Hattwig, Ralf Ludwig, Peter Kirk und Jörn Hees, an einem leistungsfähigen Sprachprogramm für Spieler. Als Ausgangspunkt für ihre Arbeit diente die zeitgemäße Kommunikationssoftware, die den Ansprüchen der Teamspeak-Macher aber nicht gerecht wurde. Im Unternehmensprofil heißt es: „Der fehlende Linux-Support und die schlechte Verträglichkeit mit Firewalls und Routern ließ für uns zu wünschen übrig. Kurzerhand entschlossen wir uns, eine Alternative zu finden und zu entwickeln. Teamspeak war geboren." Für 2006 kündigten die Entwickler *Teamspeak 3* an.

Masse und Klasse: TEAMSPEAK 2 macht Großereignisse wie *Battlefield 2*-Schlachten zu einem akustischen Erlebnis.

Anhand des folgenden Beispiels wollen wir die immense Leistungsfähigkeit des deutschen Produkts *Teamspeak 2* veranschaulichen: Forchheim ist eine beschauliche Kleinstadt in Norden des hübschen Frankenlandes und hat 31.000 Einwohner. Würden sich sämtliche Bewohner Forchheims gleichzeitig auf einem einzigen *Teamspeak*-Server versammeln, dürften sie noch schlappe 3.463 Freunde und Bekannte zum Quatschen einladen. Denn die Telefonkonferenz der Sprachsoftware erlaubt in der Theorie bis zu 34.463 Teilnehmer, um exakt zu sein. Logisch, dass *Teamspeak 2* die Gespräche der 64 Mitspieler einer *Battlefield 2*-Partie ganz locker bewältigt. Von einer 100 Mann und Frau starken *World of Warcraft*-Gilde ganz zu schweigen.

TRIFF DEINE FREUNDE!

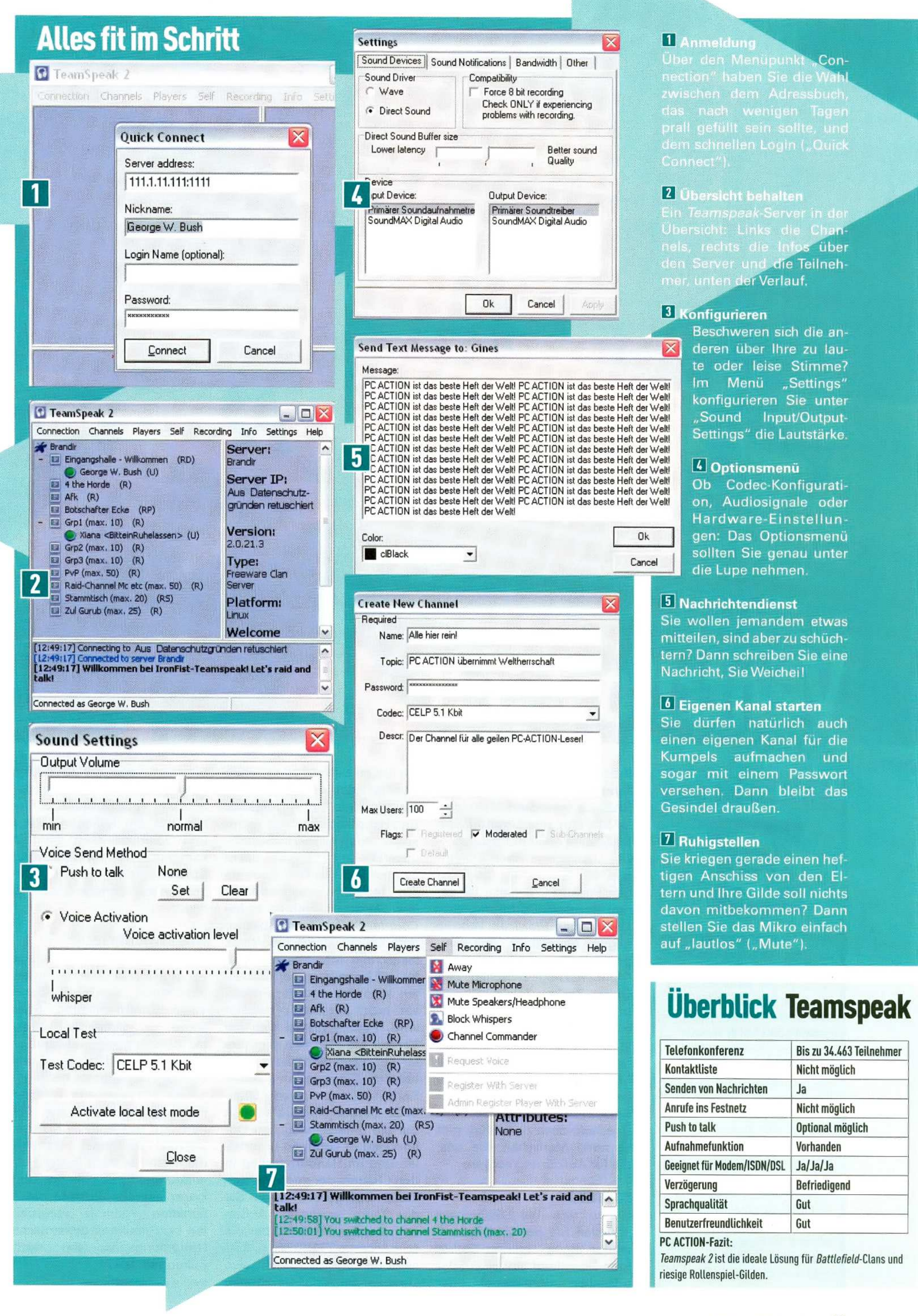
Seit mittlerweile zwei Jahren entwickeln die Macher *Teamspeak* stetig weiter. Das Adressbuch verwaltet Ihre Kontakte. Schriftmitteilungen dürfen Sie natürlich auch versenden. Im Gegensatz zu anderen Programmen, die eine Verbindung zwischen zwei oder mehr Benutzern herstellen, führt *Teamspeak 2* seine Anhänger auf einem Server zusammen. Dabei gibt es mehrere Varianten: Entweder Sie spielen selbst Schaltzentrale und laden von der *Teamspeak*-Internetseite die knapp 1,5 Megabyte große Server-Datei herunter. Alternativ können die vielen öffentlichen Server als Treffpunkt für Sie und Ihre Freunde dienen. Wollen Sie jedoch höher hinaus und regelmäßig mit Ihren Clan-Kollegen Taktiken abstimmen, wenden Sie sich am besten an Anbieter wie 4Players (www.4netplayers.de). Dort gibt es schon für 19 Cent pro Slot permanente *Teamspeak*-Server. Für ambitionierte Spieler ist dies sicherlich eine lohnenswerte Investition.

LABERN FÜR ALLE!

Ein wichtiger Grund für die Popularität: *Teamspeak 2* schont die Bandbreite Ihres Internetanschlusses. Die 13 mitgelieferten Codecs und zahlreichen Optionen sorgen dafür, dass Modem- und ISDN-Benutzer die Sprachqualität drosseln können, um auf *Teamspeak*-Servern ein Wörtchen mitzureden. Es gilt nämlich: Je höher die Sprachqualität, desto größer die Datenpakete, die das Programm überträgt. Menschen ohne DSL nehmen natürlich in der Hinsicht Einbußen hin. Haben Sie jedoch eine dicke Leitung, bietet *Teamspeak 2* eine ordentliche Sprachqualität und kurze Verzögerungszeiten. Besonders gespannt sind wir auf den viel versprechenden Nachfolger *Teamspeak 3*, der im Laufe dieses Jahres im Netz erscheinen soll.

Info: www.goteamspeak.com

Alles fit im Schritt



1 Anmeldung
Über den Menüpunkt „Connection" haben Sie die Wahl zwischen dem Adressbuch, das nach wenigen Tagen prall gefüllt sein sollte, und dem schnellen Login („Quick Connect").

2 Übersicht behalten
Ein *Teamspeak*-Server in der Übersicht: Links die Channels, rechts die Infos über den Server und die Teilnehmer, unten der Verlauf.

3 Konfigurieren
Beschweren sich die anderen über Ihre zu laute oder leise Stimme? Im Menü „Settings" konfigurieren Sie unter „Sound Input/Output-Settings" die Lautstärke.

4 Optionsmenü
Ob Codec-Konfiguration, Audiosignale oder Hardware-Einstellungen: Das Optionsmenü sollten Sie genau unter die Lupe nehmen.

5 Nachrichtendienst
Sie wollen jemandem etwas mitteilen, sind aber zu schüchtern? Dann schreiben Sie eine Nachricht, Sie Weichei!

6 Eigenen Kanal starten
Sie dürfen natürlich auch einen eigenen Kanal für die Kumpels aufmachen und sogar mit einem Passwort versehen. Dann bleibt das Gesindel draußen.

7 Ruhigstellen
Sie kriegen gerade einen heftigen Anschiss von den Eltern und Ihre Gilde soll nichts davon mitbekommen? Dann stellen Sie das Mikro einfach auf „lautlos" („Mute").

Überblick Teamspeak

Telefonkonferenz	Bis zu 34.463 Teilnehmer
Kontaktliste	Nicht möglich
Senden von Nachrichten	Ja
Anrufe ins Festnetz	Nicht möglich
Push to talk	Optional möglich
Aufnahmefunktion	Vorhanden
Geeignet für Modem/ISDN/DSL	Ja/Ja/Ja
Verzögerung	Befriedigend
Sprachqualität	Gut
Benutzerfreundlichkeit	Gut

PC ACTION-Fazit:
Teamspeak 2 ist die ideale Lösung für *Battlefield*-Clans und riesige Rollenspiel-Gilden.

Der Feind erscheint oftmals unerwartet und schnell. Ein Hilferuf an die Kollegen und der Gegner hat nichts mehr zu lachen.

»Geht gegen Palästinenser vor: Trabbi Jacob.«

Ventrilo 2.3.0

Aha! So ist das!



***Ventrilo* mauserte sich im Laufe der Jahre zum Zocker-Liebling.**

Der 3. August 2002 war ein großer Tag für Brian Knapp. Die Windows-Version 1.0 seiner Sprachsoftware erschien im Netz. Er nannte sein Werk *Ventrilo*. Warum er diesen Namen gewählt hat, weiß Gott allein. In den folgenden Monaten verbesserte Mister Knapp, Präsident seiner Firma Flagship Industries, das Projekt und brachte im Juni 2003 die Version 2.0.0 heraus. Mit mehr Optionen, einer überarbeiteten Benutzeroberfläche und einer sauberen Sprachqualität gewannen die folgenden *Ventrilo*-Versionen die Sympathie der Zockergemeinschaft. Vor drei Monaten erschien der lang erwartete Client für Mac-Benutzer. Im vergangenen Jahr durfte sich Flagship Industries sogar auf der legendären Spielerversammlung Quake Con in Dallas, Texas, präsentieren.

Kurze Verzögerungen, gute Sprachqualität: Dank VENTRILO 2.3.0 machen Mehrspieler-Shooter wie *Counter-Strike Source* noch mehr Spaß.

Die Liste von ewigen Erzfeinden ist lang: Coca-Cola gegen Pepsi, FC Schalke 04 gegen Borussia Dortmund, *Star Wars* gegen *Star Trek*, *Ventrilo* gegen *Teamspeak*. Seit einiger Zeit herrscht nämlich ein Glaubenskrieg zwischen den Online-Zockern. Welches Kommunikationsprogramm besitzt nun die bessere Sprachqualität? Welches die einfachere Bedienung? Und welche Software nimmt die meiste Rechenleistung in Anspruch? Konkurrenz belebt zwar das Geschäft, doch zum Glück gibt es nette Menschen wie uns, die für Aufklärung sorgen.

SO GEHT'S

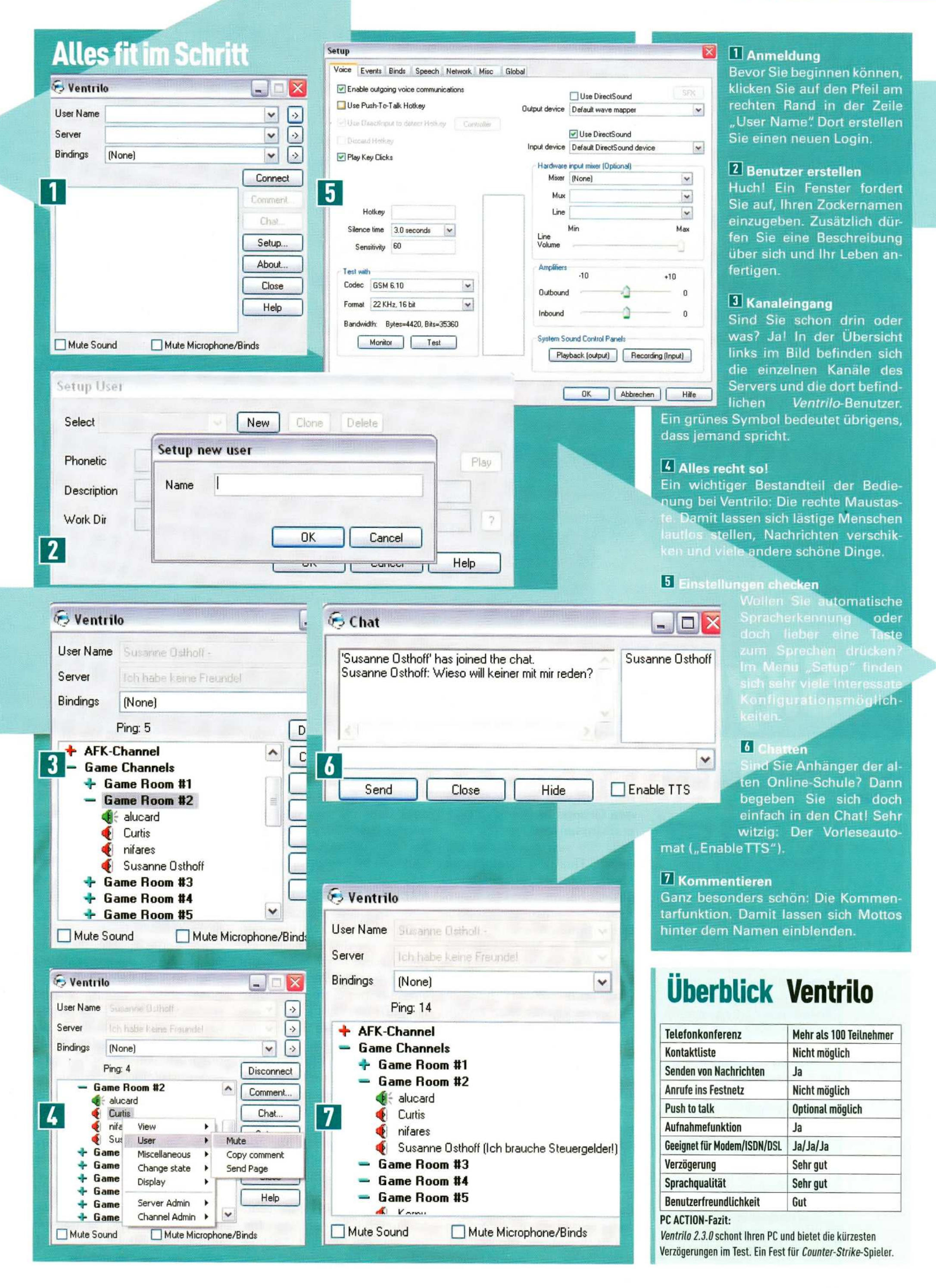
Genau wie bei *Teamspeak* erstellen Sie bei *Ventrilo* entweder einen eigenen Server (den Download gibt es auf der offiziellen Homepage) oder Sie finden sich auf öffentlichen oder privaten Servern zusammen. *Ventrilo* hat im Vergleich zum Hauptkonkurrenten *Teamspeak* eine bessere Sprachqualität und tauscht dabei deutlich weniger Daten aus als das technisch anspruchsvollere *Skype*. Deshalb ist es bei *Counter-Strike*-Clans besonders beliebt, da es bei Valves taktischem Mehrspieler-Shooter auf kurze Verzögerungszeiten ankommt und der Prozessor nicht allzu sehr belastet wird. Zudem lassen sich bei *Ventrilo* die Stimmen der Spieler gut auseinanderhalten. So behalten Sie sogar im größten Sprach-Wirrwarr den Überblick. Darüber hinaus können Sie die unterschiedlichen Online-Titel in Gruppen unterteilen und im Handumdrehen in den Channel der gegnerischen Partei übergehen, wenn Sie das Team wechseln. Außerdem verfügt *Ventrilo* über die so genannte TTS-Technik. TTS steht für „Text to Speech", also „Text zur Sprache". So können Sie geschriebene Nachrichten versenden und vom Computermann vorlesen lassen. Genau wie die Kollegen *Skype* und *Teamspeak* ist *Ventrilo* komplett frei von nervigen Spionprogrammen und Werbebannern. So loben wir uns das.

WAS ERWARTET DICH?

Auf der *Ventrilo*-Homepage verspricht der Macher unter dem Motto „Surround Sound Voice Communication Software" Umgebungseffekte, darunter die aufwändige Sound-Positionierung. Dabei soll der Hörer immer nachvollziehen können, aus welcher Richtung sich der Gegner nähert und wo welcher Schusswechsel stattfindet. Da sich die Methode noch in der Entwicklungsphase befindet und kaum eine Soundkarte diese Funktion vollends verarbeiten kann, bleiben dynamische Umgebungsgespräche noch Zukunftsmusik.

Info: www.ventrilo.com

Alles fit im Schritt



1 Anmeldung
Bevor Sie beginnen können, klicken Sie auf den Pfeil am rechten Rand in der Zeile „User Name". Dort erstellen Sie einen neuen Login.

2 Benutzer erstellen
Huch! Ein Fenster fordert Sie auf, Ihren Zockernamen einzugeben. Zusätzlich dürfen Sie eine Beschreibung über sich und Ihr Leben anfertigen.

3 Kanaleingang
Sind Sie schon drin oder was? Ja! In der Übersicht links im Bild befinden sich die einzelnen Kanäle des Servers und die dort befindlichen *Ventrilo*-Benutzer. Ein grünes Symbol bedeutet übrigens, dass jemand spricht.

4 Alles recht so!
Ein wichtiger Bestandteil der Bedienung bei Ventrilo: Die rechte Maustaste. Damit lassen sich lästige Menschen lautlos stellen, Nachrichten verschicken und viele andere schöne Dinge.

5 Einstellungen checken
Wollen Sie automatische Spracherkennung oder doch lieber eine Taste zum Sprechen drücken? Im Menu „Setup" finden sich sehr viele interessante Konfigurationsmöglichkeiten.

6 Chatten
Sind Sie Anhänger der alten Online-Schule? Dann begeben Sie sich doch einfach in den Chat! Sehr witzig: Der Vorleseautomat („Enable TTS").

7 Kommentieren
Ganz besonders schön: Die Kommentarfunktion. Damit lassen sich Mottos hinter dem Namen einblenden.

Überblick Ventrilo

Telefonkonferenz	Mehr als 100 Teilnehmer
Kontaktliste	Nicht möglich
Senden von Nachrichten	Ja
Anrufe ins Festnetz	Nicht möglich
Push to talk	Optional möglich
Aufnahmefunktion	Ja
Geeignet für Modem/ISDN/DSL	Ja/Ja/Ja
Verzögerung	Sehr gut
Sprachqualität	Sehr gut
Benutzerfreundlichkeit	Gut

PC ACTION-Fazit:
Ventrilo 2.3.0 schont Ihren PC und bietet die kürzesten Verzögerungen im Test. Ein Fest für *Counter-Strike*-Spieler.

Skype 2.0

>>Unlustig: Karneval in Österreich.<<

Ein Nachtelf und ein Menschen-Krieger warten gespannt und konzentriert vor der Zwergenhofburg Ironforge.



Aha! So ist das!



Aus Skandinavien kommen nicht nur Elche und Abba.

Der Schwede Niklas Zennström und der Däne Janus Friis sind ein tolles Paar. Bezogen auf ihre Arbeit bei Skype Technologies, versteht sich. Schließlich gründeten die beiden cleveren Männer erst das Tauschportal KaZaA. Und seit 2003 wuchsen sie mit der Sprachsoftware *Skype* zum weltgrößten Anbieter für Internettelefonie. Neben simplen Internetgesprächen ermöglicht die Funktion „SkypeOut" sogar Anrufe ins Festnetz. Zum Zeitpunkt unserer Recherchen Ende Januar 2006 wurde das Kommunikationsprogramm sage und schreibe 242 Millionen mal heruntergeladen, Tendenz weiter steigend. Im September vergangenen Jahres kaufte das Internetauktionshaus Ebay für einen riesigen Batzen Geld das Unternehmen auf. Der Firmensitz befindet sich in Luxemburg, Zweigstellen in London und Estland.

Mit SKYPE 2.0 telefonieren Sie in der Welt herum oder begeben sich mit einer kleinen Gruppe in *World of Warcraft*-Instanzen.

Falls Sie sich schon mal mit dem Thema Telefonieren übers Internet auseinandergesetzt haben, dann ist Ihnen *Skype* sicherlich ein Begriff. Die fertige Vollversion ist seit Juli 2004 im Netz verfügbar und erfreute sich schnell großer Beliebtheit. Das schicke Programm fungiert nämlich mit seinen zahlreichen Mitteilungsoptionen nicht nur als Alternative zu Messengern wie *MSN* und *ICQ*, sondern auch als beliebtestes Instrument für kostenlose Internettelefonate. Ein weiterer Grund, warum so viele Benutzer auf *Skype* schwören, ist die ausgefeilte Technik: *Skype* bietet die mit Abstand beste Sprachqualität und verursacht keine Kompatibilitätsprobleme mit Firewalls und Routern. Sofern Sie ein hochwertiges Headset besitzen, erzielen Sie eine bessere Qualität als beim normalen Telefonieren übers Festnetz. Einsteiger freuen sich außerdem über die klar gestaltete und übersichtliche Benutzeroberfläche (siehe Kasten rechts: „Alles fit im Schritt!").

MACH'S IN DER GRUPPE

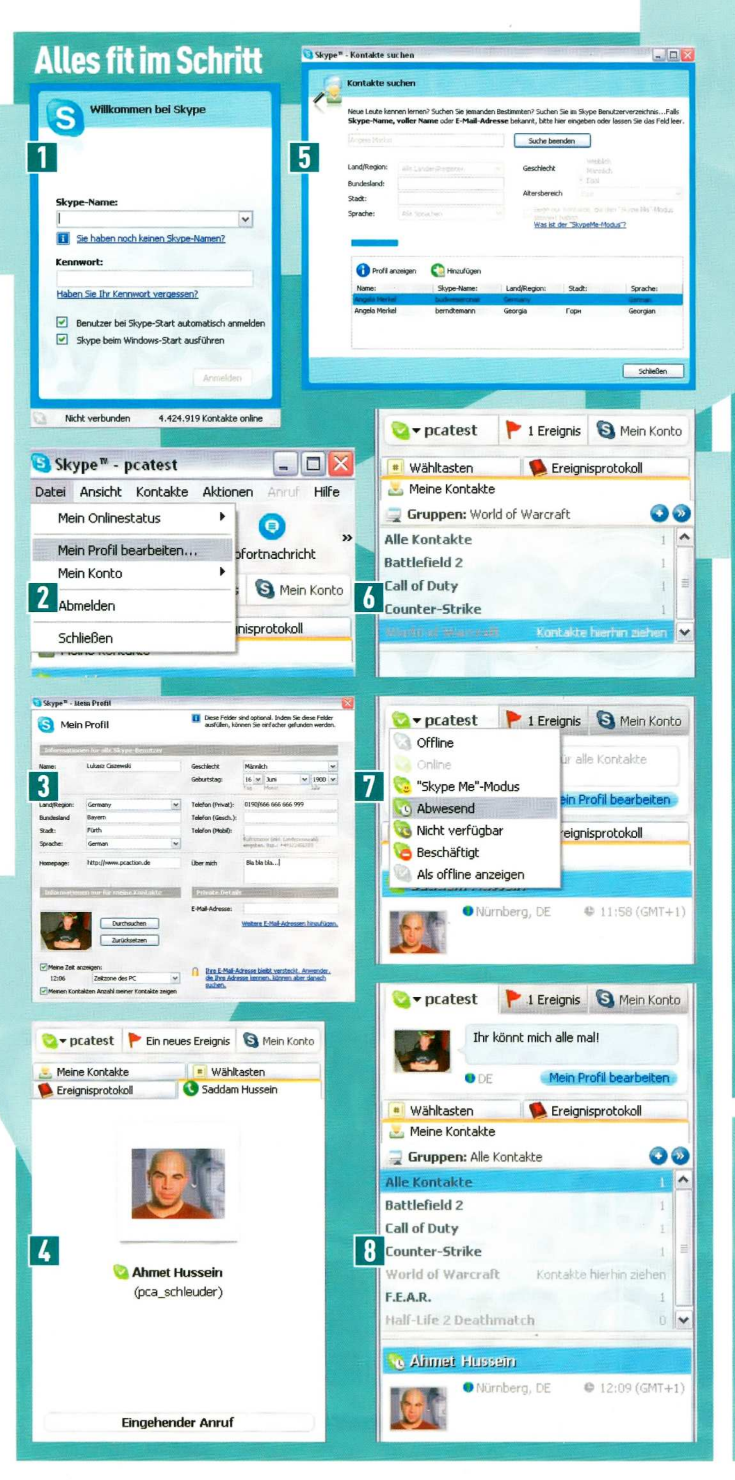
Klar, dass sich Zocker ebenfalls an *Skype* heranwagen dürfen. Da die Zahl der Teilnehmer bei einer Telefonkonferenz beschränkt ist, eignet sich das populäre Programm lediglich für kleinere Mannschaften, wie zum Beispiel für Questgruppen bei *World of Warcraft*. Haben Sie also einen dicken Rechner und wollen in glasklarer Sprachqualität mit bis zu vier Kumpels Instanzen durchforsten, dann ist *Skype* genau das Richtige für Sie. Vorher können Sie noch Ihre Kontakte in übersichtliche Gruppen einteilen und je nach Spiel gruppieren. Eine schöne Funktion ist der Videochat, der seit der Version 2.0 integriert ist. So gucken Sie vor dem Zocken – eine Webcam vorausgesetzt – Ihren Kameraden per Videotelefonie in die Visagen. Mit einer Auflösung von 320x240 Pixeln und 15 Bildern pro Sekunde dürfen Sie übers World Wide Web Fratzen schneiden. Wenn das mal nichts ist!

SPIELERFREUNDLICH?

Zwar herrscht die allgemeine Meinung, dass sich *Skype* eher an Vieltelefonierer (also quasselnde Frauen) richtet und sich andere Kommunikationssoftware besser für Spieler eignet. Doch wir als anspruchsvolle Benutzer wissen die einfache Bedienung, die simple Oberfläche und die superbe Sprachqualität zu schätzen. Um das gesamte Potenzial von *Skype* ausreizen zu können, bedarf es neben einer DSL-Leitung (am besten ab DSL 1000 aufwärts) einen Windows-2000 oder XP-PC mit mindestens 400 Megahertz und 128 Megabyte RAM.

Info: www.skype.com/intl/de/

Alles fit im Schritt



1 Anmeldung
Am Anfang war die Registrierung: Sie eröffnen ein Skype-Benutzerkonto, geben Ihre E-Mail-Adresse ein und los geht's!

2 Profil bearbeiten
Damit Mitmenschen mehr über Sie erfahren können, sollten Sie bei „Datei" den Menupunkt „Mein Profil bearbeiten" wählen.

3 Benutzerinfos einfügen
Das Profil verrät dem Rest der Welt Ihre sämtlichen intimen Details – sofern Sie wünschen. Hier dürfen Sie Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Wohnort und andere Infos eintragen.

4 Anrufe entgegennehmen
Autor dieser Zeilen: „Huch? Was ist denn das? Da ruft mich wohl ein Kollege an und stört mich beim Arbeiten. Ich weise den Anruf ab und verpetze den Penner beim Chef."

5 Kontakte suchen
Über 240 Millionen Downloads, aber wer ist online? Mit der praktischen Suchfunktion gehen Sie fremden Menschen auf die Nerven.

6 Kumpels gruppieren
Battlefield 2-Kumpels hier, *World of Warcraft*-Mitsüchtige da: Die Gruppenfunktion ist überaus praktisch.

7 Status ändern
Sollten Sie keine Lust auf Anrufer haben, können Sie Ihren Status beispielsweise auf „Abwesend" oder „Beschäftigt" stellen.

8 Fertig!
Willkommen in der schönen Welt der Internettelefonie!

Überblick Skype

Telefonkonferenz	Bis zu 5 Teilnehmer
Kontaktliste	Ja
Senden von Nachrichten	Ja
Anrufe ins Festnetz	Ja
Push to talk	Optional möglich
Aufnahmefunktion	Vorhanden
Geeignet für Modem/ISDN/DSL	Nein/Nein/Ja
Verzögerung	Gut
Sprachqualität	Herausragend
Benutzerfreundlichkeit	Sehr gut

PC ACTION-Fazit:
Skype 2.0 richtet sich an kleine Gruppen und gut ausgestattete Benutzer, denen Sprachqualität wichtig ist.

Reine Kopfsache

Das beste Kommunikationsprogramm nützt nichts, wenn die Hardware nicht stimmt. Sie brauchen schon ein ordentliches Headset samt fähigem Mikrofon, damit die Teilnehmer einer Telefonkonferenz Sie an der Stimme wiedererkennen können. Wir haben drei Headsets genauer unter die Lupe genommen.



»Hier könnte Ihre Bildunterschrift stehen!«

PC ACTION GOLD

PC 160

PRO + CONTRA

- + Sehr leicht
- + Gute Verarbeitung
- + Sehr guter Klang
- − Kein 5.1-Sound

FAZIT:
Das beste Headset in unserem Test ist gleichzeitig auch das teuerste.

PREIS: Ca. € 90,-

SENNHEISER PC 160

Das 186 Gramm schwere Stereo-Headset *PC 160* (keine 5.1-Unterstützung) von Sennheiser sitzt optimal und ist dank sehr guter Polsterungen auch längere Zeit bequem zu tragen. Das Anschlusskabel ist drei Meter lang. Über eine Kabelfernbedienung regulieren Sie die Lautstärke und deaktivieren das Mikrofon. Dessen Arm ist biegsam und dementsprechend optimal zu positionieren. Den Testsieg holt sich das Headset aufgrund der sehr guten Audioeigenschaften: Das Mikrofon bietet die beste Sprachqualität aller getesteten Geräte. Der Klang der Kopfhörer ist in allen Tonbereichen gut bis sehr gut, vor allem der kräftige Bass beeindruckt. Einziger Wermutstropfen: mit etwa 90 Euro ist das Sennheiser *PC 160* teuer. Aber Qualität hat schließlich ihren Preis.

PLANTRONICS GAMECOM 1

Die Firma Plantronics verkauft das *Gamecom 1* seit Jahren unter verschiedenen Namen. Nach wie vor bietet es ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für 35 Euro erhalten Sie ein Headset, das gut bis sehr gut klingt und eine gute Sprachqualität bietet. Es ist sehr leicht, der Bügel sitzt bequem am

Jetzt gibt's was auf die Ohren



5x SENNHEISER PC 160

Sie haben Lust bekommen, in die Welt der Sprachkommunikation einzutauchen, wollen aber keinen müden Cent investieren? Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Sennheiser, Speedlink, Plantronics und 4Netplayers feine Headsets und Teamspeak-Server. Beantworten Sie einfach unsere Gewinnfrage (Einsendeschluss: 21. März 2006):

Wie heißt die Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon?

A) **Bodyset**
B) **Headset**
C) **Hinterteilset**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 8. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.









Kopf und die Ohrmuscheln sind komfortabel gepolstert. Das Mikrofon befindet sich auf einem biegsamen Arm und lässt sich perfekt positionieren. So muss ein Headset sein!

SPEEDLINK MEDUSA 5.1 USB
Das *Medusa*-Headset ist eines der besten 5.1-Headsets auf dem Markt. Die USB-Version kann in vielen Punkten mithalten. Der Tragekomfort ist sehr gut, die bequem gepolsterten Ohrmuscheln und der solide Bügel fangen das Gewicht von 350 Gramm ab. Mit 220 Zentimetern ist das Anschlusskabel jedoch relativ kurz. Der Anschluss erfolgt, wie der Name verrät, per USB-Schnittstelle. Über die Kabelfernbedienung lassen sich nur wenige Funktionen steuern. Nur wer die mitgelieferte Speedlink-Software installiert, hat die volle Kontrolle über das Headset. Gute Ergebnisse gab es beim Klangtest, bei dem das *Medusa* durchweg guten Sound lieferte. Vor allem die 5.1-Verteilung ist deutlich zu hören. Ideal für Sprachprogramme: Das Mikrofon bietet ebenfalls eine gute Sprachqualität.

FAZIT
Die Testergebnisse liegen trotz der recht großen Preisspannen dicht beieinander. Sparfüchse greifen zum Plantronics-Headset und bekommen damit fast die gleiche Qualität wie beim sehr guten Testsieger von Sennheiser. 5.1-Enthusiasten kommen aber am Speedlink *Medusa* nicht vorbei. Für Sprachprogramme leisten alle drei Headsets saubere Arbeit. Lukasz Ciszewski



»Blöd: Hohlkopf.«

Gamecom 1

PRO + CONTRA
- + Ordentlicher Klang
- + Günstiger Preis
- + Bequem zu tragen
- − Nicht 5.1-kompatibel

FAZIT:
Der Oldie unter den Headsets macht auch heute noch eine sehr gute Figur. Preistipp!

PREIS: Ca. € 35,-

»Faschingsrenner: Prinzessin-Leia-Perücke.«

Medusa 5.1

PRO + CONTRA
- + Bequem zu tragen
- + Guter Klang
- + 5.1-Funktionen
- − Kurzes Anschlusskabel

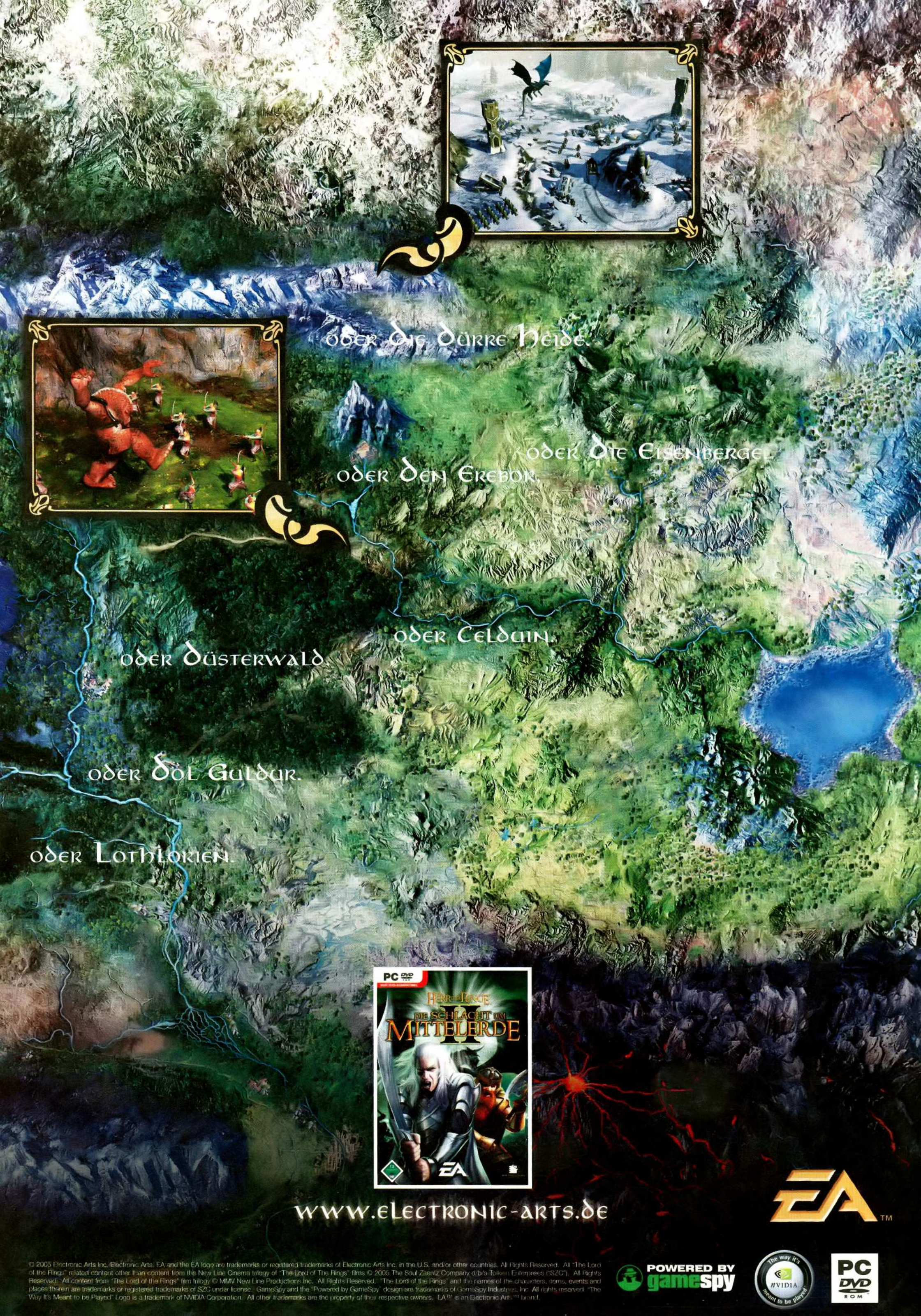
FAZIT:
Während andere Hersteller auf Stereo setzen, punktet das *Medusa* durch 5.1-Sound.

PREIS: Ca. € 60,-

TEAMSPEAK-SERVER FÜR 3 MONATE BEI 4NETPLAYERS (25 SLOTS)
5x

5x
PLANTRONICS GAMECOM 1

SPEEDLINK MEDUSA 5.1
5x



oder die dürre Heide.
oder die Eisenberge.
oder den Erebor.
oder Celduin.
oder Düsterwald.
oder Dol Guldur.
oder Lothlorien.
PC DVD
Der Herr der Ringe
Die Schlacht um Mittelerde II
www.electronic-arts.de
EA
POWERED BY gamespy
NVIDIA
PC DVD ROM

»Nicht immer gut: zu heißer Hintern.«

Wo brennt's denn?

Besonders bei extremer Nahansicht kommen die Charaktere gut zur Geltung.

Mit großen Schritten nähert sich SPELLFORCE 2 der Vollendung. Wir wollten wissen, was in den nächsten Wochen noch geschieht.

Beta-Test, Online-Umfragen und Reaktionen auf zahlreiche Vorabberichte bescherten Entwickler Phenomic eine Menge Wunschvorstellungen der Fans zu *Spellforce 2*. Wir haben bei Projektleiter Martin Löhlein nachgehakt, was sich von den Begehrlichkeiten der *Spellforce*-Jünger noch bis zur Fertigstellung umsetzen lässt.

PC ACTION Was haltet ihr von den bisherigen Reaktionen von Spielern?

MARTIN LÖHLEIN: Wir haben uns sehr über die positiven Resonanzen gefreut. Insbesondere darüber, dass die Spieler nicht nur von der Grafik begeistert waren, sondern auch das Spielerlebnis gelobt haben.

PC ACTION Konntet ihr von dem bisherigen Feedback schon einiges umsetzen, etwa die automatische Speicherfunktion?

MARTIN LÖHLEIN: Die Autosave-Funktion bauen wir natürlich noch ein. Interessant waren die Meinungen zum Gegnerverhalten und dem Ablauf der Kämpfe, die für die meisten Spieler noch zu kurz sind. Aus unserem Beta-Test hatten wir da bereits ähnliche Simmen gehört. Entsprechend haben wir beim Balancing und bei der KI inzwischen noch mal einiges geändert.

PC ACTION Bei der Vorabversion vermissen wir schmerzlich eine Scroll-Funktion, wenn man mit der Maus den Kartenrand berührt. Bleibt das so oder habt ihr das inzwischen geändert?

MARTIN LÖHLEIN: Das so genannte Borderscrolling kann man inzwischen in den Optionen einstellen. Das Feature war bislang noch nicht fertig eingebaut.

PC ACTION Warum gibt es keine Tool-Tipp-Anzeige, wenn man Ausrüstungsgegenstände vergleichen möchte?

MARTIN LÖHLEIN: Keine Sorge, diese Anzeige ist im fertigen Spiel enthalten. So können Spieler, ganz wie bei *World of Warcraft*, ihre Gegenstände im Rucksack mit der derzeitig angelegten Ausrüstung vergleichen.

PC ACTION Wieso sieht man in den Zwischensequenzen die Figuren immer ohne ihre Waffen, die sie doch tragen?

MARTIN LÖHLEIN: Das ist Absicht. In *Spellforce 1* hatten die Figuren meistens die Waffe in der Hand, was zusammen mit den Sprachanimationen mehr wie ein Herumgefuchtel aussieht. Besonders schlimm wird es, wenn du bei einem militärischen Gruß noch ein Schwert in der Hand hast und dich damit quasi erdolchst. Daher ist in den meisten Zwischensequenzen, die Dialoge enthalten, die Waffe ausgeblendet.

> „Wir haben inzwischen noch jede Menge nachgebessert."

PC ACTION Es ist im Augenblick noch ziemlich fummelig, bestimmte Aktionen, wie etwa das Heilen, punktgenau auf die Zielfigur zu legen. Bleibt das etwa so?

MARTIN LÖHLEIN: Nein, an der Zielerfassung haben wir noch deutlich nachgearbeitet. Gleiches gilt für den Bereich Wegfindung in der Verfolgerperspektive und Optimierung der Steuerung, die in der aktuellen Version klar verbessert ist.

Interview: Stefan Weiß


»Shrek ist jetzt bei den Weight Watchers.«

Die Helden machen dank ihrer Spezialfähigkeiten ratzfatz Schluss mit den Gegnern.


»Venedig: Aller Anfang war schwer.«

Bei der Entstehung gibt es für jedes Gebäude liebevoll gestaltete Bauansichten.

Armee Sau!

Geheime Schleicheinsätze und rasante Action will PRISM vereinen – die Zusammenarbeit mit der US-Armee verheißt Authentizität.

Taktik-Shooter | Eine „ansprechende Kampagne" kündigt Entwickler Rebellion an, in der man als Elitesoldat der fiktiven Einheit PRISM Angriffe auf zentrale Stellungen in den USA abwehrt. Sämtliche Einsätze spielen in Nordamerika. *Threat Level Red*, so der Untertitel zu *PRISM*, lockt in der Ankündigung mit dem „ungewöhnlichen Einsatz hochmoderner Waffen- und Überwachungssysteme im Kampf gegen Terroristen". Von der Partnerschaft mit der US Army National Guard verspricht sich das Studio militärische Detailinformationen. Herausgeber Playlogic rechnet derzeit mit einer Veröffentlichung im dritten Quartal. Parallel entsteht der Ableger *PRISM: Guard Shield*, den die Armee im Stile des Online-Shooters *America's Army* zu Werbezwecken kostenlos im Internet verbreitet. Justin Stolzenberg

Info: www.playlogic.de


»Bringt Rollstuhlfahrer auf die Beine: Geh-Rüst.«

Threat Level Red soll besser aussehen, als diese ältere Version - aktuelle Screenshots gibt es noch nicht.


»Hauptrolle: Jet Li.«

MEC und Chinesen treffen auf neue Herausforderer: Mit Euro Force sind vier Fraktionen spielbar; spezielle Server wie beim Add-on *Special Forces* sind nicht nötig.

Haste mal 'nen Euro?

Unterstützung für die USA: Eine europäische Eingreiftruppe zieht in BATTLEFIELD 2: EURO FORCE gegen China und die MEC in den Kampf.

Mehrspieler-Shooter | „Operation Smoke Screen" versetzt Spieler in die brennenden Ruinen eines Ölfelds, in „The Great Wall of China" bekriegen sich Europäer und Chinesen vor der Chinesischen Mauer, „Taraba Quarry" spielt in einem lang gezogenen Canyon. Dass man für zehn Euro nur drei Karten und eine neue Fraktion mit sieben Waffen und vier Fahrzeuge erhält, brachte viele Spieler in Internetforen auf die Palme. *Battlefield 2: Euro Force* erscheint zwar am 24. Februar auch im Handel, jedoch ohne CD: Mit einem in der Packung enthaltenen Code laden Sie die Installationsdaten herunter – oder Sie kaufen direkt in EAs Online-Shop. Eine Spaltung der Spielerschaft wollen die Entwickler verhindern: Der zusätzliche Inhalt benötigt keine gesonderten Server. Unmittelbar vor *Euro Force* soll die Aktualisierung auf Version 1.2 Helikopter und Flugzeuge den Spielerwünschen entsprechend deutlich abschwächen; auch das wilde Herumhüpfen mit gleichzeitigem Schießen soll nicht mehr möglich sein. Justin Stolzenberg

Info: www.battlefield2.de

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE LEBT MIT SEINER MOBILTELEFONGESELLSCHAFT IM VERLÄNGERTEN TRENNUNGSJAHR



Nervig: Bei neuen Handys fehlen viele Standardvokabeln noch im Wörterbuch.

»Klappe!«

Bis dass der Tod uns scheidet ...

Wer hätte gedacht, dass ich den Bund fürs Leben ausgerechnet mit einer Telefongesellschaft schließe? Doch seit dem so ist, verstehe ich die Scheidungsraten in Deutschland. Allerdings geht eine Scheidung von einem Menschen vermutlich schneller über den Tisch als die von einem Telefondienstanbieter. Dabei war der Beginn unserer Beziehung durchaus hoffnungsvoll: das erste Handy, die erste SMS, die erste Netzüberlastung an Silvester. Ich hätte misstrauisch werden sollen, als meine Angebetete plötzlich nicht mehr Mannesmann, sondern Vodafone hieß. „Du bist ein guter Esser", hörte damals Mannesmann-Chef Klaus Esser vermutlich von seiner Mama, als er die 60 Millionen Mark „Anerkennungsprämie" einsteckte. Ja, ich hätte misstrauisch werden sollen. Da ich mir nun ein neues Handy in den Kopf gesetzt hatte, überprüfte ich die Tarife und stellte fest, bei einer anderen Telefongesellschaft besser aufgehoben zu sein. Ich weiß, es heißt eigentlich „In guten wie in schlechten Zeiten", aber da der Vertrag in diesem Fall nicht vor Gott geschlossen war, dachte ich, ich könne mich davor drücken. Doch Vodafone will mich behalten. Notfalls auch gegen meinen Willen. „Sie hätten Ihren Vertrag vor einer Woche kündigen müssen", offenbarte mir ein gestriegelter Anzugträger. „Aber der verlängert sich doch erst in elf Wochen wieder um ein Jahr", entgegnete ich. – „Das stimmt, allerdings müssen Sie drei Monate vorher kündigen". Ist das gerecht? Nein. Ist das legal? Vermutlich ja. Also schön, günstige Tarife ade, ich brauche jetzt ein neues Handy und nicht in 63 Wochen. Also eine Vertragsverlängerung über zwei Jahre (+ drei Monate) abschließen, damit ich mir ein Gerät für 50 Euro mitnehmen kann, wo mich das modernere Nachfolgemodell bei der Konkurrenz gerade mal zehn Euro gekostet hätte. Kündigen muss ich meinen neuen Vertrag laut Vodafone-Mitarbeiterin übrigens „bis zum 31. September 2007". Blöd nur, dass der September gerade mal 30 Tage besitzt. Bedeutet das, die willigen nie mehr in die Scheidung ein? Hoffentlich nicht. Auf meiner nächsten Rechnung fand sich dann noch ohne Vorwarnung ein teurer Zusatzposten namens „HappyLive! UMTS". Das bringt mir unter anderem einen tollen Klingelton pro Monat, den ich nicht brauche. „Anders hätten wir Ihnen das Handy nicht verkaufen können, aber in drei Monaten können Sie das wieder kündigen. Kennen Sie übrigens schon ‚Vodafone Zuhause'?" Hilfe!

Während die fiese Kettensäge im Film nur relativ kurz vorkommt, ist sie im Spiel dauerhaft im Betrieb.

»Bitte nicht auch noch die Arme!«

Wir wissen, was gut

AUF DVD
VIDEO
TRAILER

Mit SCARFACE und DER PATE stehen gleich zwei Gangster-*Sims* in den Startlöchern. Welche eher Ihr Fall sein dürfte, erfahren Sie hier.

Wie heißen die besten Gangster-Filme aller Zeiten? Welchem Filmfreak Sie diese Frage auch stellen – folgende zwei Titel finden sich garantiert unter den Antworten: Brian De Palmas *Scarface* und Francis Ford Coppolas *Der Pate*. Obwohl der Streifen *Scarface* elf Jahre später in die Kinos kam, erscheinen die Spielumsetzungen im selben Jahr. Genauer gesagt landet EAs *Der Pate* am 24. März in den Händlerregalen. Vivendis *Scarface* lässt sich vermutlich noch bis Winter Zeit. Eines haben die Spielumsetzungen der Filme definitiv gemein: Verschiebungen. Geplant waren eigentlich Veröffentlichungen im letzten Jahr, damit Menschen mit virtuellen kriminellen Tendenzen bereits zum Weihnachtsfest am eigenen Gangster-Imperium hätten feilen können. Jetzt hat es doch länger gedauert, im Fall von *Scarface* nahm man gleich ein weiteres Jahr Produktionszeit in Anspruch.

KOPIE ODER DOCH ORIGINAL?

Beide Spiele werden bereits jetzt als *GTA*-Klone gehandelt. Dabei lässt sich das gar nicht verallgemeinern. Doch jeder der beiden Titel bietet genug Innovationen und viele charakteristische Elemente, weshalb sie zwar im gleichen Genre anzusiedeln, aber keine Klone sind. Ja, *Scarface* hat einiges mit Rockstars Hit gemein. *Der Pate* erinnert eher an *Mafia*. Frage: Ist *Call of Duty 2* automatisch ein *Half-Life*-Klon, weil man aus der Ego-Perspektive auf Feinde ballert? Antwort: Eben nicht. Statt also in Schubladen zu denken, wollen wir an dieser Stelle auf die Unterschiede und Eigenheiten der Gangster-Epen eingehen. Wir stellen *Der Pate* und *Scarface* einander gegenüber, was



AL PACINO SCARFACE

Das ist Scarface

Als Kokain-Gangster Tony Montana rollt Al Pacino in *Scarface* die Unterwelt von Miami von ganz unten auf.

Kuba 1980: Fidel Castro erlaubt seinen Landsleuten die Ausreise in die USA. Klar, dass jede Menge Kriminelle die Chance nutzen, um im Land der unbegrenzten Möglichkeiten Fuß zu fassen. Tony Montana (Al Pacino) ist so ein Krimineller. Der Zuschauer erlebt dessen knallharten Aufstieg vom Kleinganoven zum Gangsterboss. Das Verbrecherdasein wird nicht glorifiziert, sondern mit all seinen Schrecken präsentiert. Tonys Aufstieg beeinflusst nicht nur ihn selbst, sondern hat enorme Auswirkungen auf sein Umfeld. Nicht zuletzt bedingt durch die Kokainsucht, entwickelt Tony eine handfeste Paranoia. Er vertraut niemandem mehr, die Zügel gleiten ihm zusehends aus den Händen. Am Ende kommt es, wie es kommen muss ... Regisseur Brian De Palma lieferte mit diesem Streifen einen der besten Gangster-Filme aller Zeiten ab. Das Drehbuch stammt von Oliver Stone, der später etwa für *Platoon* und *Natural Born Killers* auf dem Regiestuhl saß.

Übrigens basiert die Geschichte eigentlich auf Howard Hawks' gleichnamigem Streifen von 1932 und war ursprünglich als Remake geplant. Aus Budgetgründen entschied man sich jedoch für das Miami der Achtzigerjahre. Aktuell ist *Scarface* als geschnittene Ab-16-Version im Set mit *Carlito's Way 2* und als über zehn Minuten längere, ungeschnittene Erwachsenenfassung auf DVD erhältlich. Aus rechtlichen Gründen dürfen wir unseren Lesern nicht verraten, welche Version wir bevorzugen. Ja, die Welt ist schlecht!

So detailliert wie in diesem Artwork ist die Spielegrafik nicht. Mal sehen, wie es später auf der Xbox 360 aussieht.

»Ja, ich will!«

für dich ist!

Sie übrigens wörtlich nehmen dürfen. Auf den folgenden vier Seiten finden Sie jeweils oben alles über Vivendis *Scarface* und darunter unsere ausführlichen Eindrücke von EAs *Der Pate*. Auf der letzten Seite dieses Artikels prangt eine Tabelle, wo die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von *GTA: San Andreas*, *Mafia*, *Scarface* und *Der Pate* aufgeführt sind. Darüber hinaus erfolgt eine abschließende Gesamteinschätzung für die kommenden zwei Titel. Den restlichen Platz an dieser Stelle wollen wir nutzen, um auf einige grundlegende Fakten einzugehen.

ES STEHT WAS AUF DEM SPIEL

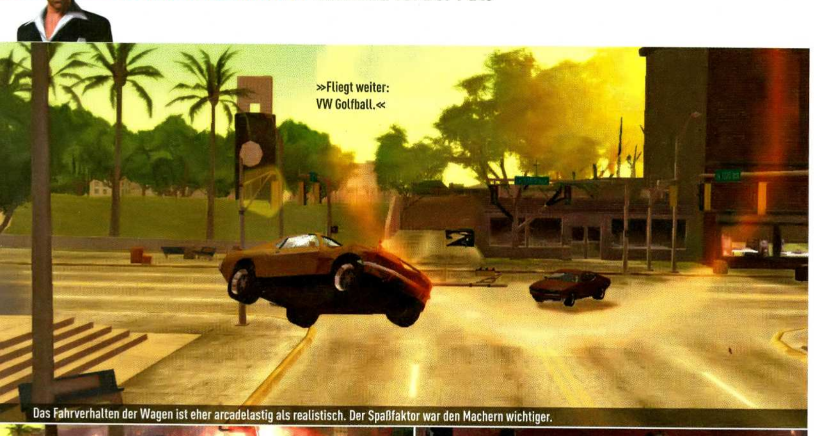
Sowohl EA als auch Vivendi Universal stecken richtig viel Kohle und noch mehr Arbeit in ihre Mammutprojekte. Für *Der Pate* etwa verpflichtete man einige der Originaldarsteller zwecks authentischer Sprachaufnahmen. Marlon Brando (gestorben am 1. Juli 2004), Robert Duvall oder auch James Caan liehen den virtuellen Ebenbildern ihre Stimmen, was der Atmosphäre unheimlich zuträglich ist. In Sachen Sprachausgabe gibt sich jedoch auch *Scarface* opulent. Über 35.000 Zeilen Text wurden für die Dialoge aufgezeichnet. Vivendi konnte Al Pacino, den Star des *Scarface*-Filmes, jedoch nicht dafür gewinnen, selbst die Sprachaufnahmen im Studio abzuwickeln. Stattdessen engagierten die Entwickler einen unbekannten Sprecher, der die Schauspieler-Ikone aber wirklich meisterhaft imitiert. Pacinos Stimme habe sich zudem im Laufe der Jahre zu sehr verändert und klinge nicht mehr so wie anno 1983. Optisch gleicht der Digi-Gangster seinem filmischen dagegen Pendant bis aufs Haar. Vivendis Spiel wirkt zudem rauer und moderner. Eben in der Art, wie sich auch das filmische Vorbild von Coppolas Werk unterscheidet.

Das ist der Pate

Francis Ford Coppolas *Der Pate* erlaubt dreiteilig einen intensiven Blick hinter die Kulissen einer „ehrbaren Familie".

Der Welterfolg wurde für zwölf Oscars nominiert, heimste 1972 dann doch „nur" drei ein, in den Kategorien bester Film, bestes Drehbuch und bester Schauspieler. Der Streifen basiert auf Mario Puzos Roman über eine sizilianische Einwandererfamilie, die in den USA Fuß fasst. Familienoberhaupt Vito Corleone steigt zu einem der mächtigsten Mafia-Bosse auf und fällt schließlich einem Attentat zum Opfer. Sein Sohn Michael, der eigentlich einen ordentlichen Beruf erlernen sollte, ist gezwungen, doch noch ins Familiengeschäft einzusteigen. Interessanterweise fällt der Begriff „Mafia" nur zweimal im gesamten Werk. Der Grund dafür war die Italian-American Civil Rights League. Eine Vereinigung, die gegen das Mafia-Image der Italo-Amerikaner ankämpfte. Nicht jeder Italiener sei automatisch ein Mafiosi, meinte deren Vorsitzender Joseph Colombo – der 1971 durch einen Kopfschuss getötet wurde. Wie sich herausstellte, war Colombo selbst ein einflussreiches Mafia-Mitglied. Noch Jahre später bezeichnete man Coppolas *Der Pate* als „besten Werbespot, der jemals für die Mafia gedreht wurde". Zwei Jahre später erhielt *Der Pate 2* übrigens ebenfalls einen Oscar in der Kategorie bester Film. Erst 1990 wagte sich Coppola dann an den dritten Teil der Familiensaga und brach damit sein Versprechen, nie mehr einen *Pate*-Film zu drehen. Finanzielle Probleme zwangen ihn zum Umdenken. Wir empfehlen die DVD-Kollektion für schlappe 30 Euro. Sollte in keiner Sammlung fehlen.





Das Fahrverhalten der Wagen ist eher arcadelastig als realistisch. Der Spaßfaktor war den Machern wichtiger.



Bei den Bildern handelt es sich übrigens um Playstation-2-Shots.



Die Schlüsselszene des Films: Tonys Henker nähert sich auf leisen Sohlen.

SCARFACE:

In einer Schlüsselszene des Films erklärt Tony Montana seiner rechten Hand Manny Ribera, dass man in Amerika Geld braucht, um Macht und somit auch Frauen zu bekommen. Allerdings drückt er sich dabei wesentlich derber aus als wir an dieser Stelle. Das Konzept „Geld, Macht, Frauen" übernahmen die Entwickler des Spiels, sodass *Scarface* deftiger und materieller veranlagt ist als EAs Konkurrent. Viel Kohle zu scheffeln ist in *Scarface* wichtig, wie man es ordentlich ausgibt aber noch entscheidender. Mit Hinterhof-Dealereien fängt man klein an, doch durch Missionsabsolvierung kommt man bald zu den ersten Läden, die als Geldwaschanlagen fürs Drogengeschäft dienen. Langsam aber sicher erweitern Sie Ihr Revier und erobern die einzelnen Distrikte Miamis. Wohin mit all den Dollar-Millionen? Von der neuen Inneneinrichtung über schicke Klamotten bis hin zu Protz-Autos lässt sich jede Menge Status-Plunder erstehen, der das Ansehen anschwellen lässt. Damit wachsen auch die Chancen, sich die oder andere der

DER PATE:

Wir befinden uns in einer Gasse: Gangster durchsieben ein armes Schwein mit Maschinengewehrsalven. Ein kleiner Junge eilt herbei, sieht seinen Pixel-Papa verenden und schwört Rache. Doch ein älterer Herr mit weisen Augen hält den Kleinen fest: „Warte ab, sei nicht dumm. Wenn du erwachsen bist, übst du Vergeltung. Weißt du denn, wer ich bin, mein Sohn?" Der Kleine nickt, denn jeder kennt Don Vito Corleone. Der Junge weiß auch, dass man den Rat des Paten befolgen sollte. Nicht nur, weil sich die Tipps des Gangsterbosses meist als richtig erweisen, sondern vor allem, weil der gute Mann keinen Widerspruch duldet. Sicher ahnten Sie es schon: Der kleine Junge, das sind Sie. Nach dem Intro übernehmen Sie nämlich direkt die Kontrolle über ihn, allerdings ist er dann bereits ein gestandenes Mannsbild mit kriminellen Energien. Bevor Sie Ihre Mafiakarriere aber tatsächlich beginnen, basteln Sie sich eine Spielfigur nach Maß. Der entsprechende Editor ist dermaßen umfangreich, dass es unserem Tester sogar gelang, sein virtuelles Ebenbild zu erschaffen. Ein ganz großer Unterschied zu Vivendis *Scarface*. Dort ist jeder Spieler dazu verdonnert, als Al Pacinos Alter Ego durch die Gegend zu laufen. In *Der Pate* jedoch ähnelt kein Held dem anderen.

MARKIERE DEIN REVIER

Die Spielwelt besteht aus den New Yorker Bezirken Little Italy, Hell's Kitchen, Brooklyn, New Jersey und Midtown. Diverse Gangster-Familien kontrollieren unterschiedliche Gebiete. Anfangs tun Sie gut daran, nur in eigenen Gewässern, sprich Corleone-Gebiet, zu fischen. Die feindlichen Ecken können Sie sich noch früh genug einverleiben. Ihre ersten Jobs sind wenig glamourös. Mal sollen Sie ein paar Typen verdreschen oder Schutzgeld aus Ladenbesitzern quetschen. Je erfolgreicher Sie sind, desto wichtiger und natürlich auch schwieriger gestalten sich weitere Aufgaben. Ist ja auch logisch, denn

INTERVIEW „DER STAR IM PATE-SPIEL SIND SIE!"

David DiMartini, Vizepräsident von EA Readwood Shores verriet uns Geheimnisse aus *Der Pate*.

PC ACTION In allen drei Filmen wird Michael Corleone von Al Pacino gespielt. Im Spiel ist er nicht dabei. Warum? Liegt es vielleicht an Vivendis *Scarface*-Spiel, in dem er an Bord ist?

DAVID DI MARTINI: Dazu kann ich nur sagen, dass wir sehr an Pacino interessiert waren, über seine Beweggründe könnte ich höchstens mutmaßen. Aber es ist doch so: Der Star im *Pate*-Spiel sind Sie! Der Spieler hat die Hauptrolle, die anderen, prominenten Figuren unterstützen den Spieler lediglich.

PC ACTION Der gewöhnungsbedürftige Grafikstil des Spiels ließ unsere Kinnladen nicht immer herunterklappen. Woran liegt das?

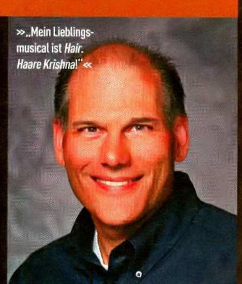
DAVID DI MARTINI: Einspruch! Nach unserer Meinung haben wir aus jeder Plattform, sei es Playstation 2, Xbox oder PC, alles rausgeholt. Vergleicht man es mit Titeln, die eine ähnliche Thematik und ebenfalls eine riesige, frei begehbare Welt bieten, dann setzt *Der Pate* durchaus Standards.

PC ACTION Uns gefiel die Atmosphäre der Zwischensequenzen sehr gut. Man hatte beinahe das Gefühl, bisher unveröffentlichte Szenen aus den Filmen zu sehen. Wie erreicht man so etwas?

DAVID DI MARTINI: Es ist interessant, dass Sie die Grafik als nicht bahnbrechend ansehen, aber andererseits von den Zwischensequenzen schwärmen. In den meisten Zwischensequenzen ist Ihre Spielfigur beteiligt. Da Sie Ihre Spielfigur selbst erstellen dürfen, ist sie einzigartig. Diese einzigartige Figur platzierten wir nun in einer Welt, die jeder aus dem *Pate*-Film kennt. Sie agieren also in den Zwischensequenzen mit weltberühmten Figuren, was einfach faszinierend ist.

PC ACTION Was ist der Unterschied zwischen *Der Pate*, *Mafia* und *GTA*?

DAVID DI MARTINI: Wir haben dem „Freie Welt-Erlebnis" eine neue Dimension verpaßt. Vor allem die Art, wie die Spielwelt auf den Spieler reagiert, ist in *Der Pate* eine Wucht. Die Steuerung ist sehr innovativ. Nicht nur in den Prügelszenen, sondern auch was den Schusswaffengebrauch betrifft. Auch die Freiheit, das Spiel auf verschiedenen Wegen zu meistern. Ich muss nicht jedermann Gewalt antun, ich kann verhandeln, wenn ich die entsprechenden Fähigkeiten der Spielfigur stärker aufbaue. Dazu kommt die Möglichkeit, das Aussehen der Spielfigur selbst bestimmen zu können. Somit haben wir einen einzigartigen Helden. Wir erschufen quasi einen Sandkasten und erlauben dem Spieler, eigene Pfade hineinzugraben, mit dem Ziel am Ende selbst zum Paten aufzusteigen.



David DiMartini ist Vizepräsident von EA Redwood Shores. Trotzdem sprach er mit uns!

INTERVIEW

„ICH HABE MIR DEN FILM AN DIE 30 MAL AM STÜCK ANGESEHEN.“

»Toll, jetzt dürfen Pädagogik-Studenten schon Gangster-Spiele entwickeln.«

Pete Low, Spiel-Designer bei Radical Entertainment, ist seit 1995 im Geschäft.

Wir sprachen mit Pete Low, dem *Scarface*-Spiel-Designer bei Radical Entertainment, über den digitalen Koks-Baron.

PC ACTION Ist es nicht fast schon ein wenig blasphemisch, sich an einem Filmklassiker wie *Scarface* zu vergreifen?

PETE LOW: Wir wollen nicht dieselbe Handlung erneut erzählen. Aber vom Standpunkt des Spielerlebnisses aus gesehen, liebten wir alle die Idee, dir die Kontrolle über Tony Montana zu geben, kurz bevor er im Film stirbt. Was wäre, wenn er die Gelegenheit hätte, zu entkommen? Von da aus ging es uns darum, den Stoff weiterzuentwickeln.

PC ACTION Wie oft hast du den Film gesehen?

PETE LOW: Ich habe mir den Film an die 30 Mal am Stück angesehen. Es gibt da eine Szene, in der Tony seinem Freund Manny erklärt, dass man in diesem Land erst das Geld machen muss, um Macht und damit Frauen zu kriegen. Dieses Konzept „Geld führt zu Macht, Reputation und Respekt“, bestimmt auch unser Spiel.

PC ACTION Was bedeutet das konkret für den Spielablauf?

PETE LOW: Im Prinzip dreht sich alles darum, Geld zu machen und dann für Dinge auszugeben, die dir Macht und Respekt bringen. Es gibt diese Komponente, wo alles, was du in der Welt machst, irgendwie angerechnet wird. Geld zu scheffeln ist kein Selbstzweck, du gibt es gezielt für viele verschiedene Dinge aus, die das Spiel beeinflussen. Das ist einer der Schlüsselaspekte, durch die wir uns von vielen anderen „Offene Welt“-Spielen abheben.

PC ACTION Es gibt aber schon Parallelen zwischen *Scarface* und *GTA: Vice City*, etwa offene Spielwelt, Gangsterkarriere und Miami-Setting.

PETE LOW: Oberflächlich betrachtet könnte man die beiden Spiele vielleicht vergleichen. Aber wenn du erst einmal zu spielen beginnst, werden dir die zahlreichen Unterschiede auffallen. All die verschiedenen Spielmechaniken und Dialoge von *Scarface* bieten ein anderes Erlebnis. Die Spieler werden auch feststellen, wie sehr sich unser Miami von dem in *Vice City* unterscheidet. Wir versuchen keine realistische Darstellung der Stadt; das Straßennetz haben wir so angelegt, dass es möglichst viel Spaß bringt. Die besonderen Schauplätze, auf die wir uns konzentrieren, basieren auf dem *Scarface*-Film. Und die Stadt Miami ist nur ein Aspekt unserer Welt. Ein wesentlicher Teil des Spiels findet auch auf offenem Meer und Inseln statt. Wenn du Schmuggelfahrten nach Miami unternimmst, ist das ein völlig anderes Erlebnis.

sechs „Femme fatales“ anzulachen, die auf Highheels durchs Spiel staksen. Richtig scharfe Edelmiezen sind eben nicht so einfach zufrieden zu stellen, weshalb PC ACTION-Redakteure meist ... aber lassen wir das. Das auch nur so nebenbei. Käuflich sind in *Scarface* auch diverse spielerische Erleichterungen: Keinen Bock, selbst zu fahren? Die Limo mit Chauffeur kutschiert Sie ans Ziel. Und wer geht schon gern solo zum Bandenkrieg? Eben! Deshalb scharen Sie einfach bewaffnete Handlanger um sich, die gegen Vorkasse ihr Leben für den Spieler riskieren. Das *Scarface*-Spiel nimmt sich übrigens eine große Freiheit gegenüber der Filmvorlage heraus. Da stirbt Hauptdarsteller Montana im Kugelhagel eines Killerschwadrons, das vom bolivianischen Drogenproduzenten Sosa engagiert wurde. Vivendis Umsetzung dreht die Uhr ganz kurz zurück. Im Auftaktlevel des Spiels haben Sie es nämlich in der Hand, diese Massenschießerei zu überleben. Wie im Film bieten Sie Sosas Pistoleros Paroli, können aber entkommen, bevor man Ihnen den Rest gibt. Ein Geheimtunnel macht das möglich. Nach ein paar Monaten im Exil tauchen Sie wieder in Miami auf. Klar, dass Sie dem fiesen Verräter Sosa an den Kragen wollen. Da gibt es aber ein kleines Problem: Sie haben weder Geld noch Einfluss, Ihre einstigen Reviere und Besitztümer teilten konkurrierende Ganovengangs untereinander auf. Doch nur wer das Geld hat, hat die Macht, etwas zu bewegen. Ihr erstes Ziel im *Scarface*-Spiel ist es also, die Drogengeschäfte Miamis unter Kontrolle zu bringen; der Konkurrenz zu zeigen, dass der gute Tony zurück ist. Erst wenn Sie genug Respekt und Geld verdient haben, sind Sie in der Lage, Sosa in seiner südamerikanischen Festung zur Strecke zu bringen. Ja, auch das hat der actionreiche Titel mit Electronic Arts' *Der Pate* gemein: Unter anderem dient Rache als eines der Motive.

je näher Sie den rivalisierenden Familien auf die Pelle rücken, desto angespannter ist die Gesamtsituation. Den größten Teil des Spiels verbringen Sie auf den Beinen. Sie laufen durch die Straßen New Yorks, treiben sich in zwielichtigen Hinterhöfen und Gebäuden herum. Erfreulich ist, dass der Wechsel von der Außen- in die Innenwelt, nicht von Ladezeiten unterbrochen wird. Ein Pluspunkt, den auch *Scarface* für sich verbuchen kann. Falls Ihnen das Gerenne zu dumm ist, schnappen Sie sich ein Auto und fahren bequem zur Arbeit. Wobei das Gerase schon mal in Stress ausartet. Etwa wenn Sie den schwer verletzten Don im Krankenwagen durch die Stadt bugsieren. Dabei steuern sich die Vehikel realistischer als es laut Entwickler in *Scarface* der Fall sein dürfte. Schön ist besonders, dass Sie in *Der Pate* Erfahrungspunkte wie in einem Rollenspiel kassieren, die Sie in Ihre diversen Fähigkeiten investieren. Damit verbessern Sie Nahkampfeigenschaften, Schussgenauigkeit, Verteidigungswerte, Geschwindigkeit und Intelligenz der Hauptfigur.



Auf dem Friedhof jagen Sie einem armen Tropf gehörig Angst ein.

Mittels „Execution-Moves“ machen Sie kurzen Prozess.

Don Corleone bereitet Sie darauf vor, dass Sie gleich zum Capo ernannt werden.

Die dümmsten Verbrechensopfer der Welt!

Manche Verbrechen sind der Dummheit der Beteiligten zu verdanken. Hier einige Extrembeispiele.

Huren wider Willen



„Ich dachte, Babystrich ist ein anderes Wort für Schwangerschaftsstreifen. Ich sollte in ‚Anschaffenburg' arbeiten. Ich dachte, die meinen die Stadt, dabei war es ein Freudenhaus!", schluchzt Jaquelin S. Sie ging russischen Zuhältern auf den Leim.

FIFA-Schweinereien



Platzwart Waldemar B. ruinierte den Fußball-Verein „Klötewitz Kloten". Eigentlich sollte er Ball-Lack kaufen, um den alten Lederkugeln neuen Glanz zu verleihen. Statt dessen kaufte er Michael Ballack ein. Klötewitz-Manager Willi B. beging Suizid.

Klistiere vor der Kamera



Johannes „Reinstecke" Fuchs verkaufte einem Fernsehsender fiese Sex-Videos. Statt „Tiere vor der Kamera" drehte er diesem „Klistiere vor der Kamera" an. Die Ausstrahlung geriet zum Skandal. Unser Bild zeigt den 100-Meter-Einlauf der Herren.

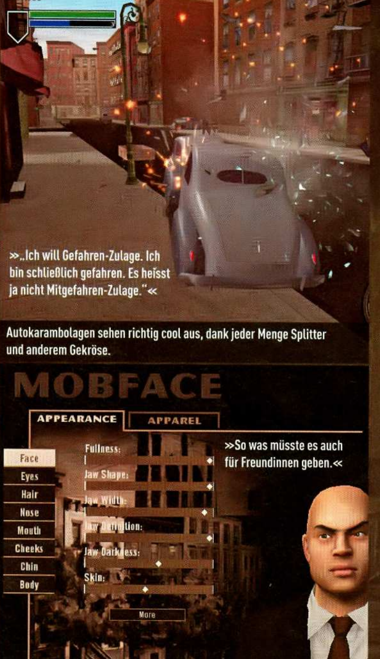
SCARFACE:
Genau wie *Der Pate* bietet auch *Scarface* die Möglichkeit, verbal zu verhandeln. In einem Minispiel müssen Sie gutes Timing beweisen, damit Sie genau den richtigen Verhandlungs-Tonfall erwischen. Ist Tony zu brav, kriegt er weniger Kohle raus; haut er zu sehr auf die Kacke, kommt es schon mal zu gewalttätigen Auseinandersetzungen. In vier Sektionen Miamis übernehmen Sie insgesamt 16 Geschäfte, die auch als Missionsquelle dienen oder hin und wieder gegen feindliche Angriffe verteidigt werden. Generell sind die Aufgaben im Spiel eine Mischung aus Story-Missionen und optionalen Jobs. Nicht nur das hat *Scarface* mit *Der Pate* gemein. Ein Statistik-Bildschirm gibt zudem Aufschluss darüber, woran Sie arbeiten sollten, um die nächste Story-Mission freizuschalten: das eigene Ansehen verbessern, mehr Geld verdienen, gegnerische Reviere erobern und solche Sachen.

BALLERN, PRÜGELN, FLUCHEN
Die Kampfsteuerung ist sowohl in *Scarface* als auch beim Paten weitaus raffinierter als bei der bestehenden Konkurrenz. Feuert Tony etwa einem Gegner in den Waffenarm, ist dieser schneller kampfunfähig. Das spart Munition und verbessert seinen Ruf als virtuoser Schütze. Im weiteren Spielverlauf sind die Feinde immer gerissener, nutzen mehr Deckungsmöglichkeiten, wodurch manuelles Zielen immer wichtiger ist. Die im Spiel enthaltenen 20 Waffen sollen sich laut Entwickler zum Teil aufrüsten lassen. Beispielsweise mit Schalldämpfern oder erweiterten Magazinen. Blei zu verspritzen ist aber nicht immer die beste Wahl. Vor allem nicht, wenn es etwas leiser zugehen soll. Deshalb kann sich Tony auch im Nahkampf wehren, mit blanken Fäusten, Schlagstöcken und anderen Spielzeugen. Keine Bange, auch die berühmte Kettensäge hat er im Gepäck. Unser Drogenboss



»Das Wichtigste am Randale machen: dabei gut auszusehen.«

Explosionen sehen imposant aus. Die Effekte sind generell nicht schlecht.



»„Ich will Gefahren-Zulage. Ich bin schließlich gefahren. Es heisst ja nicht Mitgefahren-Zulage."«

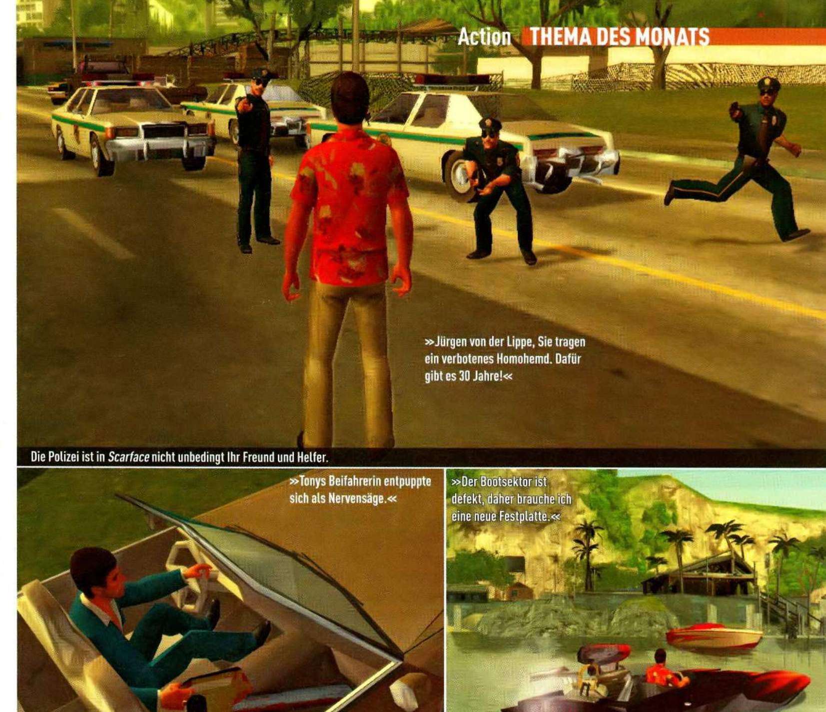
Autokarambolagen sehen richtig cool aus, dank jeder Menge Splitter und anderem Gekröse.

»So was müsste es auch für Freundinnen geben.«

Der Editor verdient wirklich ein dickes Lob. Unglaublich, wie viele Möglichkeiten das Ding bietet.

DER PATE:
Im Gegensatz zu Take 2s *Mafia* oder der *GTA*-Reihe geht nicht nur *Scarface* mehr ins Detail. Auch *Der Pate* bietet umfangreichere Interaktionsmöglichkeiten. Das beginnt schon beim Geballer. Sie können gezielt Pixel-Körperteile anvisieren, um etwa einen Gegner kampf- oder bewegungsunfähig zu machen. Zwingen Sie einen Kontrahenten in die Knie, rütteln Sie kräftig durch, um an Informationen zu gelangen. Ja, es gibt auch einen so genannten Execution-Move, der Verhandlungen abrupt beendet. Meist ist es jedoch besser, Personen zur Kooperation zu zwingen. Ist Ihr Intelligenzwert hoch genug, genügen ein paar Kraftausdrücke doch meist empfiehlt es sich, die Person mittels einer härteren Gangart einzuschüchtern. Dabei muss sich die raue Gangart aber nicht gegen die Person selbst richten. Demolieren Sie etwa die Wursttheke der Metzgerei oder werfen Sie einfach einen Kunden durchs Schaufenster, zeigt das beim Inhaber genauso Wirkung. Ein Balken auf dem Schirm zeigt, wann der Wille der Zielperson gebrochen ist.

verfügt darüber hinaus über zwei besondere Angriffe. Bei der „blinden Wut" wechselt die Ansicht in die Ego-Perspektive und Tony mäht Feinde besonders flott und brachial aus den Socken. Mithilfe der „Fluch"-Taste. brüllt Montana auf Knopfdruck Schimpftiraden, die Feinde beleidigen, aus der Deckung locken, einschüchtern oder zur Aufgabe bewegen. Das ist zwar lustig, aber auch nicht völlig jugendfrei. Laut Vivendi gibt es wohl keine deutsche Synchronisation. Untertitel machen uns Deutschen Sätze wie etwa „Why don't you try stickin' yo head up jour ass and see if it fits", trotzdem verständlich. *Räusper* Da Miami nicht nur ein raues, sondern auch riesiges Pflaster ist, haben die Entwickler jede Menge Fahrzeuge eingebaut. Autos, Boote und sogar Flugzeuge bringen Sie schneller ans Ziel. In der Hinsicht hat *Der Pate* also weniger zu bieten. Die Steuerung der *Scarface*-Karossen soll arcadelastig, unkompliziert und auf Spaß ausgelegt sein, erklärte uns *Scarface*-Game Designer Pete Low im Gespräch.



Die Polizei ist in *Scarface* nicht unbedingt Ihr Freund und Helfer.

Über zwanzig verschiedene, teilweise aufrüstbare Waffen gibt es im Spiel.

Auch Boote und Flugzeuge stehen als Fahrzeuge zur Auswahl.

NETTER NEBENERWERB

Kommen wir zu den Nebenmissionen. Außer den Hauptjobs gibt es nämlich eine Menge mehr zu tun. Eine Vielzahl illegaler Kasinos und Clubs, aber auch legale Läden wie etwa Restaurants, wecken den bösen Buben in Ihnen. 150 Geschäfte und 100 zwielichtige Schuppen, um genau zu sein. Warum „überreden" Sie die Besitzer nicht, Sie als Teilhaber zu akzeptieren? Oder Sie überfallen die Butzen einfach und sacken die Einnahmen komplett ein. Während Sie sich also an die Spitze der Corleone-Familie vorarbeiten, sollten Sie diese Nebenverdienste tunlichst nicht außer Acht lassen – die bringen richtig Kohle und noch mehr Gaudi. Die sauer verdienten Kröten investieren Sie nicht nur in neue, schickere Klamotten, sondern auch in Waffen und andere Utensilien, die man als Mafiosi halt so braucht. Generell gilt: Je illegaler die Ware, desto diskreter der Shop. Dynamit, dass Sie zum Sprengen brauchen, finden Sie eher bei fiesen Hinterhof-Dealern als im Laden um die Ecke. Bevor wir es vergessen: Auch Informationen lassen sich kaufen. Schmierige Informanten haben immer etwas zu erzählen, wenn der Preis stimmt und selbst die städtische Polente sieht eher weg, wenn man ihnen ein paar Scheine gibt. In *Der Pate* stecken Sie ihre Knete also vor allem in praktische Sachen, in *Scarface* hingegen protzen Sie richtig. Etwas mehr Glamour hätten wir uns bei den Autostrecken gewünscht, die in *Der Pate* die Stadtviertel verbinden. Die sehen wirklich sehr, sehr langweilig aus. Im Gegensatz zu Vivendis Konkurrenten wirkt der Wechsel zwischen den Vierteln per Vehikel in der Vorabversion hier noch aufgesetzt. Ellenlange, immer gleich aussehende Strecken mit verwirrenden Abzweigungen zerrten an unseren Nerven. Des Weiteren hätten wir uns über eine Schnellspeicherfunktion gefreut, die allerdings auch keiner der anderen Konkurrenten bietet. In so genannten Save-Houses speichern Sie den Spielfortschritt manuell.

»Hat eine weiße Weste: Carsten Spengemann.«



So sieht Michael Corleone im Spiel aus.

Al gegenwärtig?

Electronic Arts hebt nicht zu Unrecht gern heraus, dass deren Filmumsetzung viele Originalstars schmücken – aber diesmal fehlt einer der wichtigsten Mimen.

Al Pacino, der in allen *Der Pate*-Filmen den Michael Corleone und somit die Titelfigur spielte, hatte anscheinend keinen Bock, in EAs Werk zu erscheinen. Wir staunten nicht schlecht, als wir im Spiel endlich Michael Corleone kennen lernen sollten und uns dann ein Unbekannter gegenübersaß. Natürlich fragten wir bei den Entwicklern nach und deren Antwort lautete: „Al Pacino ist unglücklicherweise nicht an unserem Projekt beteiligt. Michael Corleone ist trotzdem ein großer und wichtiger Bestandteil der Story. Wir haben die Figur deshalb der Romanvorlage von Mario Puzo nachempfunden." Da Al Pacino in Vivendis *Scarface*-Spiel die Hauptrolle innehat, können wir den Charakterdarsteller ja immer noch beim Zocken bewundern. Trotzdem geht uns der Mime in EAs *Der Pate* mächtig ab. Man stelle sich nur vor, Electronic Arts veröffentlicht irgendwann eine Umsetzung von Teil 2 und 3. In den Streifen dreht sich ja so ziemlich alles um Al Pacinos Charakter Michael Corleone. Hoffen wir, dass die Verantwortlichen bis dahin einen Weg finden, Pacino zu verpflichten. Vielleicht sollten Sie ihm einfach ein Angebot unterbreiten, dass er unmöglich ablehnen kann. Mist, jetzt haben wir die Phrase doch noch verbraten.



Der „echte" Michael Corleone, wie wir ihn kennen.



Scarface: Die PC-Fassung soll eine höher aufgelöste und um weitere Effekte erweiterte Grafik bieten.

»Wie kannst du es wagen, meine Pizza mit Kokosnüssen und Bananen zu belegen?«

Der Pate: Restaurantbesitzer einschüchtern.

DAS FAZIT:
Eines ist bereits jetzt klar: *Scarface* kommt eine ganze Ecke härter daher als *Der Pate*. Das liegt nicht nur an raueren Szenen, denn damit geizt auch EAs Titel nicht. Doch allein die deftigere Sprache, die übrigens perfekt das Flair der Filmvorlage widerspiegelt, dürfte frommen Naturen die Schamesröte ins Gesicht treiben. Schlimm? Na ja, das dient eben auch als Spielelement, da Sie Ihren virtuellen Mitmenschen per Knopfdruck saftige Flüche um die Ohren klatschen müssen. Ein weiterer Unterschied der Titel: *Scarface* beginnt mit dem Filmfinale. Alles was folgt, hat man sich extra für das Spiel aus den Fingern gesogen und mit aus der Vorlage bekannten Elementen garniert. Dank des bekannten Drehbuchautors Frank McKenna (*SWAT, Blow*) hat es die Story trotzdem in sich. *Der Pate* verwebt hingegen geschickt die Geschichte des Kultfilms mit neuen Elementen. Es ist faszinierend, tausend Mal gesehene Filmszenen endlich mal aus einer neuen Perspektive betrachten zu können. Eventuell ein Vorteil für *Der Pate*? Darüber hinaus weiß man über die grafische Qualität von *Scarface* immer noch rein gar nichts. Wie bereits erwähnt, bekamen wir bisher nur die Playstation-2-Version zu Gesicht. Multi-Plattform-Titel neigen aber manchmal dazu, auf dem PC eher schwach auszusehen. *Der Pate* hingegen wurde von uns ausgiebig gespielt und für sehr gut befunden. Das Spiel wirkt wie ein aufgemotztes *Mafia*, allerdings erreicht es stellenweise noch nicht ganz dessen Finesse. Trotzdem: Wer *Mafia* mochte, wird sicherlich *Der Pate* lieben. Storylastig, elegant, klassisch und trotzdem sehr innovativ. *GTA*-Fans, die gern viel herumstreunen, treiben wohl lieber als Tony Montana im Miami der Achtzigerjahre ihr Unwesen. Da *Scarface* locker ein halbes Jahr später erscheint, bleibt aber eigentlich genug Zeit, um beide Spiele in aller Ruhe zu zocken.

Ahmet Iscitürk/Heinrich Lenhardt

Info: www.scarfacegame.com
Info: www.godfathergame.com

Scarface

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Vivendi Universal/Radical
FERTIG ZU	65%
ERSCHEINT	Winter 2006
VERGLEICHBAR	GTA: Vice City

Der Pate

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	EA Redwood Shores
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	24. März 2006
VERGLEICHBAR	Mafia

AHMET ISCITÜRK

EAs *Der Pate* habe ich ausführlich am PC gespielt und bin ziemlich angetan. Von Vivendis *Scarface* hingegen gab es nur eine Präsentation der Playstation-2-Version. Noch auf der diesjährigen E3 wirkte der Titel wie ein sicherer Flop. Mittlerweile steckt aber richtig Potenzial – und Geld – drin. Allein schon die Möglichkeit, Tony Montana auf Knopfdruck fluchen zu lassen, ist für mich den Kauf wert. Meine Prognose: *GTA*-Fans dürften eher mit *Scarface* ihr Glück finden, *Mafia*-Jünger bevorzugen wohl EAs eleganteren Paten.

Welches Spiel ist dir ein Verbrechen wert?

Der Pate orientiert sich eher an *Mafia*, *Scarface* geht mehr in Richtung *GTA*. Wir machen Ihnen die Entscheidung leichter.

	A. Der Pate	B. Scarface	C. GTA: San Andreas	D. Mafia
Geschichte	Garniert die Story des Kultfilms *Der Pate* mit neuen Elementen. Sie mimen einen Nobody, der sich an die Spitze der Corleone-Familie kämpft.	Das Spiel ist eher eine storymäßige Fortsetzung des Kultstreifens. Tony Montana kehrt aus der Versenkung zurück und will wieder an die Spitze.	Sie mimen den Kriminellen Carl Johnson, der nach Jahren nach San Andreas zurückkehrt. Der Grund: Seine Mutter wurde ermordet.	Thomas, ein Taxifahrer, wird eher durch einen Zufall zum Mafia-Mitglied. Fortan muss er für den durchtriebenen Paten Don Salieri arbeiten.
Spielprinzip	Absolvieren Sie erfolgreich Story-Missionen, um vom Familienoberhaupt befördert zu werden. Eine Vielzahl Nebenmissionen vergrößern Konto und Einfluss Ihres Helden.	Storylastige Hauptjobs und Nebenziele. Je mehr Besitz Sie haben, desto höher ist Ihr Ansehen. Viele Missionen werden erst freigeschaltet, wenn besondere Auflagen erfüllt sind.	Im Vergleich zur Konkurrenz geht es freier und weniger storylastig zur Sache. Neben den Hauptzielen, die die Story vorantreiben, gibt es unzählige Nebentätigkeiten zu entdecken.	Abseits der Story-Missionen gibt es weitaus weniger zu tun als bei der Konkurrenz. Dafür ist eine straffere, spannendere Erzählstruktur möglich.
Schauplatz	Spielt in New York und Umgebung und umfasst eine Zeitspanne von zehn Jahren. Von 1945 bis 1955 verdienen Sie sich den Respekt der Familien.	Spielt größtenteils im Miami der Achtzigerjahre. Allerdings fliegen Sie auch Inseln an und begeben sich zum Racheengel-Finale nach Südamerika.	Spielt in den Neunzigern auf einer Art Mini-Kontinent, der in einzelne Städte aufgeteilt ist. Bietet im Vergleich zur Konkurrenz die größte Spielwelt.	Das Ganze ist im Amerika der Dreißigerjahre angesiedelt. Im Vergleich zu den anderen Titeln auf dieser Seite ist die Spielwelt relativ klein.
Besonderes	Das Kampfsystem ist sehr gut durchdacht, bietet vor allem im Nahkampf ein innovatives Steuerungskonzept. Rollenspielelemente garantieren Spieltiefe.	Im „Blinde Wut"-Modus wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive. Ebenfalls besonders cool: Auf Tastendruck dürfen Sie Ihre Mitmenschen im Spiel gezielt verbal attackieren.	Durch Fitness-Training und Nahrungsaufnahme stärken Sie Ihre Spielfigur, was sich sogar im Aussehen widerspiegelt. Bemerkenswert: Das Spiel bietet rund 150 Stunden Spaß.	Sehr ausgeilte Fahrphysik der Vehikel und detailliertes Level-Design. Perfekt erzählte Story, wahnsinnig spannende Zwischensequenzen.
Zielgruppe	Für erklärte Fans von Coppolas Film-Trilogie ist das Spiel definitiv Pflicht. Auch wer Take 2s *Mafia* in sein Herz schloss, dürfte mit *Der Pate* mehr als glücklich werden.	Für alle, die wissen möchten, was passiert wäre, hätte Tony Montana das Filmfinale überlebt. Auch wer gern im *GTA*-Stil herumstreunt, ist mit *Scarface* voraussichtlich gut bedient.	Das ausgiebige Hip-Hop-Gangstergetue ist Geschmackssache. Wer eine riesige Spielwelt mit unglaublicher Freiheit einer straffen Erzählstruktur vorzieht, greift hier jedoch ohne Zögern zu.	Wer mehr Wert auf eine gut erzählte, klassische Gangstergeschichte legt als auf eine gigantische Welt mit spielerischer Freiheit, kommt an *Mafia* nicht vorbei.





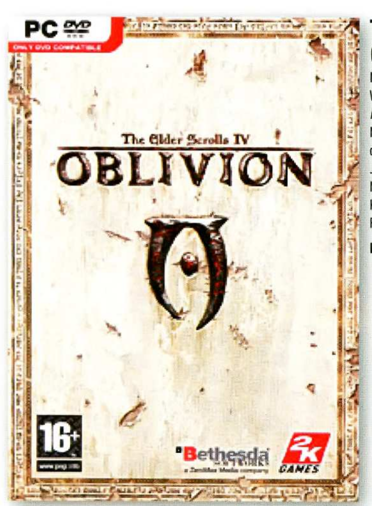




Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

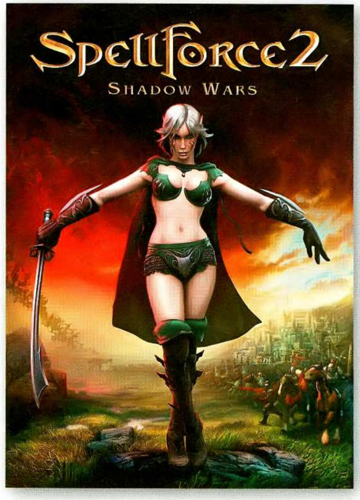
Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millionenseller *The Elder Scrolls: Morrowind* verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Allein schon wegen der atemberaubenden Grafik dürfte *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zum PC-Großereignis des Jahres werden. Ob künstliche Intelligenz, Spielkomfort, Monster- und Schätzegenerierung oder Talent- und Kampfsystem: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* macht kühnste Fantasy-Träume wahr. Erscheint Ende März 2006

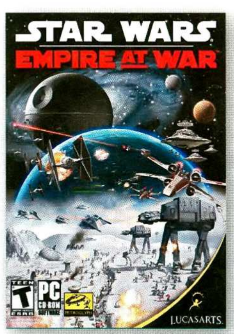
PRÄMIENNUMMER: 002869

SPELLFORCE 2

Spellforce 2 bietet dem Spieler die Möglichkeit, gleich zwei spannende Rollen zu übernehmen: Einerseits kann er als Heerführer in Echtzeit seine Armeen befehligen, andererseits kämpft er als Held an der Front, löst unzählige Aufgaben und besiegt mächtige Feinde. Und die Grafik des Spiels ist wahrlich vom Allerfeinsten. *Spellforce 2* bietet eine gelungene Synthese von klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Gehört auf jeden Fall in die Kategorie: „Haben müssen!" Erscheint Ende März 2006

PRÄMIENNUMMER: 002896

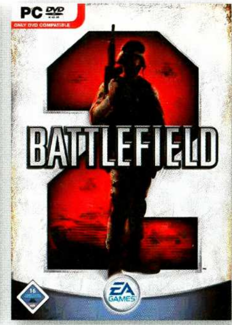




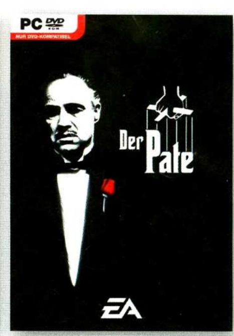
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten. Erscheint: 23.2.2006
PRÄMIENNUMMER: 002870



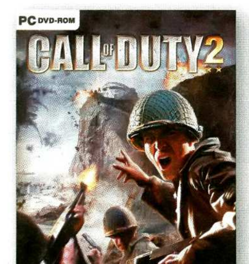
STAR WARS BATTLEFRONT 2
Wetzen Sie die Lichtschwerter und putzen Sie die Blaster: Der Krieg der Sterne ist zum zweiten Mal entflammt!
PRÄMIENNUMMER: 002817



BATTLEFIELD 2
Atemberaubende Grafik und realistische Physik! *Battlefield 2* ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Mehrspieler-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – also zugreifen!
PRÄMIENNUMMER: 002705



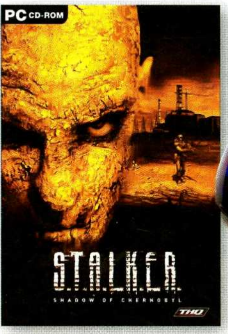
DER PATE *
Im Spiel zum Filmklassiker werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen und steigen zum Don auf. Erscheint: 24.3.2006. ***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002835



CALL OF DUTY 2 *
Atmosphäre, Soundkulisse und Detailreichtum sind die größten Stärken des coolen Shooters *Call of Duty 2*! ***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002816



F.E.A.R. *
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Regierungsgebäude gekapert! Es folgt purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten ...***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002744



S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein außergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erscheint: Oktober 2006
PRÄMIENNUMMER: 002633



RAZER DIAMONDBACK PLASMA LIMITED EDITION
Die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und 16-Bit-Datenübertragung. Die Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.
PRÄMIEN-NUMMER: 002831

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämiennummer
* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 31

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

»Professor X: „Hmmm. Eventuell hat das verräterische Design des Turms unser Versteck verraten?"«

Grafisch hat der Titel durchaus etwas zu bieten, wie dieses Bild beweist.

Spiel den Königs-Walzer!

Ob auf russischer, deutscher oder alliierter Seite: In PANZER ELITE ACTION steuern Sie die idiotensichersten Panzer der Welt.

Diese verdammten Bomberstaffeln! Lassen einem keine Zeit, mal an einem Fleck zu verharren. Nein, dauernd muss man in Bewegung bleiben, um nicht ins Gras zu beißen. Auch wenn wir in einem Stahlkoloss sitzen, der mehrere Tonnen wiegt, sind wir eben nicht unverwundbar. Einen Fluss sollen wir überqueren, doch die Brücke ist im Arsch. Dabei zeigt das Radar ganz klar, dass wir da rüber sollen. Während weitere Bomben auf unsere Umgebung einprasseln, fällt es uns wie Geräteschuppen aus den Augen. Wir tuckern einfach über die dicken Eisschollen! Das funktioniert prima, doch auf der anderen Seite belästigen uns Geschütztürme und Fußsoldaten. Die blasen wir umgehend von der virtuellen Landkarte und nebenbei legen wir gleich noch ärmliche russische Behausungen in Schutt und Asche. Beim Wiederaufbau haben die Dorfbewohner dann wenigstens genug Arbeit.

INTELLIGENTE HILFE

Panzer Elite Action ist ein reinrassiger Action-Titel, in dem Sie einen fetten Tank aus der Verfolgerperspektive steuern. Dabei zoomen Sie jederzeit stufenlos rein oder raus, bestimmen die Fahrtrichtung mit den WASD-Tasten und zielen per Maus. Im Menü wählen Sie optional ein vereinfachtes Fahrverhalten, was weniger realistisch, aber kinderleicht bedienbar rüberkommt. Apropos leicht: Zum hirnlosen Geballer verkommt das Ganze trotz Action-Schwerpunkt nicht. Beispielsweise erhalten Sie Begleitung durch weitere Panzer, die in der Regel eigenständig handeln, doch erst dann zur Höchstform auflaufen, wenn sie entspre-

INTERVIEW „DAS WICHTIGSTE, WAS EIN GUTES SPIEL BIETEN MUSS, IST ENTHALTEN: SPASS!"

»Und zu Weihnachten wünsche ich mir einen neuen Rasierer.«



Michael Hengst, Produzent von *Panzer Elite Action*, ist ein Urgestein der Branche.

Der Vorgänger war eine Hardcore-Simulation, doch *Panzer Elite Action* geht genau in die entgegengesetzte Richtung. Produzent Michael Hengst erklärt, warum das so ist und wie man den Weltfrieden erreicht.

PC ACTION Glauben Sie, dass Fans des Originals vom Nachfolger enttäuscht sein könnten?

MICHAEL HENGST: *Panzer Elite* war ja eine Hardcore-Simulation. In *Panzer Elite Action* haben wir das Ganze mehr den aktuellen Ansprüchen angepasst. Versteht mich jetzt nicht falsch – ich liebe Simulationen! Trotzdem sind die Zeiten der dreihundertseitigen Anleitungen und 78 Tasten-Kombinationen passé. Das Wichtigste, was ein gutes Spiel bieten muss, ist enthalten: Spaß!

PC ACTION Warum macht es uns eigentlich immer so viel Freude, Dinge zu zerstören?

MICHAEL HENGST: Das ist eine Frage für die Philosophen, Anthropologen und Psychiater. Wieso macht es Spaß, eine Sandburg mit dem Wassereimer zu schänden? Spielzeug mit Böllern zu vernichten, die von Silvester übrig blieben? Findet die Antwort darauf und wir halten die Lösung für den Weltfrieden in den Händen!

PC ACTION Habt ihr echte Panzer studiert oder seid gar mit welchen gefahren?

MICHAEL HENGST: Ich nicht, aber die Entwickler schon. Außerhalb Berlins gibt es so einen Übungsplatz, wo man in einem echten T-55 durch die Gegend brettert. Die haben dort sogar Sound-Effekte für das Spiel aufgezeichnet.

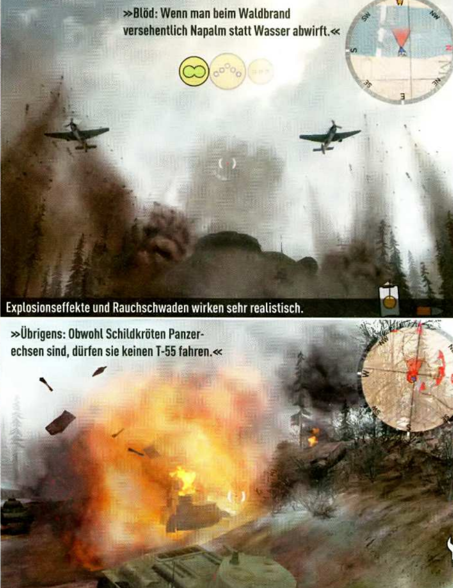
PC ACTION Warum spielen wir eigentlich Kriegsspiele, obwohl wir im echten Leben keinen Bock auf Krieg haben?

MICHAEL HENGST: Ich hatte mal die Ehre, Ken Oakley zu interviewen. Ein Mitglied der Royal Navy, der uns für Eidos' *Commandos* zur Seite stand. Ich wollte wissen, ob es für ihn nicht merkwürdig wäre, dass Kids heutzutage virtuelle Schlachten austragen, die er leibhaftig erlebt und in denen er Kameraden verloren hat. Er meinte, es wäre sicherlich merkwürdig, aber das eine ist eben ein Spiel und das andere die Realität. Seit dem Zweiten Weltkrieg vergingen 60 Jahre und da neigt man wohl dazu, den wirklichen Schrecken zu vergessen.



Die Flugstaffeln gehören zu den kniffligeren Gegnern.

Stellt man sich neben so ein Gebäude, erfolgt automatisch die Reparatur des Panzers.



Explosionseffekte und Rauchschwaden wirken sehr realistisch.

Jeder Panzer hat seine ganz spezielle Schwachstelle. Meistens auf der Rück- oder Unterseite.

chende Kommandos erhalten. Das Befehlssystem ist dabei in Offensiv- (F-Taste) und Defensiv-Kommandos (G-Taste) aufgesplittet. So geben Sie der Gruppe etwa den Befehl, ein Ziel zu flankieren, in Formation zu gehen oder zurückzufallen. Einfach, aber äußerst effektiv. Trotzdem bleibt die meiste Arbeit an Ihnen selbst hängen. Mit der linken Maustaste feuern Sie Panzer-Geschosse ab, die rechte eröffnet das MG-Feuer. Ideal, um Pixel-Fußsoldaten gleich dutzendweise umzumähen. Das Zielen ist dabei recht anspruchsvoll. Fahrtgeschwindigkeit und Beschaffenheit des Terrains spielen eine große Rolle. Wer mit Vollgas über Buckelpisten brettert, muss sich nicht wundern, wenn er einen Elefantenhintern aus zwei Meter Entfernung verfehlt – wobei wir nicht glauben, dass unser Kollege Marc Brehme als Gegner am Start ist.

DAS MACHT WAS HER

Unsere Vorabversion bot nur drei Missionen, die Sie auf Seiten der Alliierten, Russen oder Deutschen spielen. Dabei steuern Sie natürlich auch die entsprechenden Tank-Modelle der Parteien. Als Alliierter säuberten wir etwa einen Strandabschnitt, auf russischer Seite fegten wir den Feind vom Angesicht der schneebedeckten Erde und legten einen Funkturm lahm. Das spielte sich richtig spannend und sah dabei auch noch gut aus. Vor allem die Explosionen und Details wie umknickende Bäume und zerstörbare Gebäude schüren Schadenfreude. Dass die dicken Stahlbrummer zudem richtig detailliert erscheinen, passt uns auch in den Kram. Ob das Spielprinzip längerfristig überzeugt, muss die finale Version beweisen, die satte 18 Levels umfasst. Die enthält dann auch einen Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Panzer-Kommandeure. Das verspricht ein munteres Geballere! Ahmet Iscitürk

Info: www.panzereliteaction.com

Panzer Elite Action

GENRE	Action
HERSTELLER	ZootFly/Deep Silver/Jowood
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	29. März 2006
VERGLEICHBAR	WW 2 Tank Commander

AHMET ISCITÜRK



Für die Hardcore-Simulation *Panzer Elite* war ich immer zu blöd. Das ist jetzt kein Problem mehr, da der Nachfolger eine idiotensichere Steuerung bietet. Ein Spaziergang ist das Teil trotzdem nicht, da es selbst der leichteste Schwierigkeitsgrad bereits ganz schön in sich hat. In der Vorabversion funzte der Mehrspieler-Modus zwar noch nicht – Spaß hatte ich trotzdem, was an der Nonstop-Action liegt. Hoffen wir, das die restlichen Levels genauso viel Gaudi bereiten wie die drei Missionen der vorliegenden Fassung.



Der dicke Qualm verrät: Unser Panzer macht es nicht mehr lange.



Die Konsolen-Fassungen bieten im Vergleich zur PC-Version zum Beispiel weniger Raucheffekte.

Der plastische Look der Figuren ist typisch für die *Doom 3*-Engine.

»Brustkrebs-Patientin: „Die amputierten Glocken sind mein kleinstes Problem."«

Schni, Schna, Schnappi!

AUF DVD
VIDEO

In PREY werden Erdenbürger zu Alien-Futter verarbeitet. Das könnte Hauptdarsteller Tommy auch blühen. Retten Sie ihn und seine Schnitte!

Wir kleben an einer Art Fließband und bewegen uns durch die Innereien eines Raumschiffs. Aus jeder Ecke dringen grauenvolle Schreie zu uns rüber, von Menschen, die grauenvoll leiden. Was passiert hier? Warum wurden die Erdlinge entführt? Die Antwort folgt umgehend. Ein Typ hängt an der Wand. Plötzlich bohren sich ihm mehrere spitze Rohre in den Körper, Pixelblut spritzt und unsere schreckliche Vorahnung bewahrheitet sich: Wir befinden uns tatsächlich in einem fliegenden Schlachthof. Als wir dann mitansehen müssen, wie unser eigener Großvater zu Tode penetriert wird, ist der Wunsch zu flüchten noch ein ganzes Stück stärker geworden ...

ROTHAUT AUF DER FLUCHT

Im weiteren Verlauf der *Prey*-Präsentation, der wir bei Take 2 vor Ort beiwohnen, präsentiert man uns die Wirkungsweise verschiedener Waffen, wie etwa handgroße Pixel-Spinnen, denen man die Beinchen ausreißt, um sie in Minen oder Granaten zu verwandeln. Cool sind auch Schalterrätsel, in denen Sie die Schwerkraft verändern. Wo gerade noch unten war, ist plötzlich oben. Bereits besuchte Räumlichkeiten halten auf den Kopf gestellt neue Überraschungen bereit. An einer Stelle gilt es, einen ekligen Gewebebatzen durch einen Raum zu schubsen, um diesen vor einem verschlossenen Durchgang zu platzieren. Durch gezielte Schüsse wird der Klumpen zum Bersten gebracht und der Durchgang freigelegt. Als Schmankerl haben die Entwickler zudem Spielautomaten eingebaut, die als Minispiele fungieren. So gibt es Video-Poker, eine *Pac Man*-Variante und einarmige Banditen. Erfolgreiche Automaten-Zocker schalten nette Boni frei. Welche das sind? Damit rücken die Entwickler nicht raus. Stilistisch ist *Prey* gelungen. Die Innereien des Schiffs sind eine Mischung aus organischen Strukturen und High-Tech, das Design der Spielfiguren und Gegner ist ebenfalls schmuck. Selbst anspielen dürfen wir den Mehrspieler-Modus, in dem das Schwerkraft-Veränderungs-Prinzip auf die Spitze getrieben wird. Wer zur richtigen Zeit die Gravitation ändert, sieht zu, wie seine Feinde in den virtuellen Tod stürzen. In einigen Levels klemmen wir uns hinter das Steuer bewaffneter Gleiter, um uns feurige Luftschlachten zu liefern. *Prey* hat auf jeden Fall eine Menge Potenzial. Den exakten Veröffentlichungstermin teilt man uns noch nicht mit – hoffen wir, dass es nicht mehr lange dauert. Denn wie bemerkte schon die Rap-Ikone Mc Hammer ganz richtig: „We need to *Prey*, just to make it today!"

Ahmet Iscitürk

Info: www.prey.com

Prey	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Take 2/Humanhead
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	2006
VERGLEICHBAR	Doom 3, Half-Life 2

AHMET ISCITÜRK



Wir bekamen ja nur einen kleinen Teil des Spiels zu sehen. Doch schon der Anfang rockte wie Sau. Held und Anhang werden ins außerirdische Raumschiff verschleppt, andere arme Schweine umgehend zu Alien-Futter verarbeitet und überall gibt es witzige Details zu sehen. *Prey* ist atmosphärisch gelungen, technisch beeindruckend und echt spannend. Die abgedrehten Waffen und Ideen, wie das Laufen an der Decke, bringen neuen Schwung. Davon profitiert auch der Mehrspieler-Modus. Ein Hit ist im Anmarsch.



»Was ist schwarz und hängt an der Decke? Schlechte Elektriker!«

Die Möglichkeit, auch an der Decke entlangzulaufen, eröffnet viele spielerische Möglichkeiten.



»„Erdling! Stimmt es, dass euer Land von einer fetten, hässlichen Frau regiert wird?"«

Das Gegnerdesign ist originell und hübsch anzusehen. Diese netten Viecher treten Ihnen allerdings erst etwas später im Spiel entgegen.

Lieber Himmel!

»Erwachsen: Teletubbie.«

Nachschub: Ein Flugzeug wirft einen Truppentransporter der Global Defence Force ab.

Eine Ladung neuer Screenshots zu ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS lässt Actionfans sabbern wie Parkinson-Patienten.

„Einfach geil, bald gehe ich auf die Jagd, kann es kaum noch abwarten! *Battlefield*, ich sage leise weinend ade!", kommentierte einer unserer Leser auf der PC ACTION-Homepage die neuen Bilder. Diese zeigen unter anderem, wie wunderbar detailliert Figuren und Pflanzen aussehen. Die von Programmier-Gott John Carmack entwickelte so genannten Megatextur-Technik sorgt außerdem für eine beeindruckende Weitsicht und straft all diejenigen Lügen, die meinen, eine (getunte) *Doom 3*-Engine könne keine guten Außen-Levels darstellen. Wie berichtet (vgl. Thema des Monats in Ausgabe 2/06) handelt es sich bei *Quake Wars* um einen teambasierten Mehrspieler-Shooter, in dem die Menschheit und die außerirdischen Strogg um die Vorherrschaft auf zwölf riesigen Karten kämpfen. Zum Einsatz kommen dabei neben fünf Spielerklassen pro Partei (Soldat, Sanitäter, Konstrukteur et cetera) rollende, schwimmende und fliegende Vehikel. Besonderheit: Die Spieler dürfen ähnlich wie in Strategiespielen Basen bauen.

Harald Fränkel

Info: **www.enemyterritory.com**

Enemy Territory: Quake Wars

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Splash Damage/Activision
FERTIG ZU	65%
ERSCHEINT	2006
VERGLEICHBAR	Battlefield 2

HARALD FRÄNKEL

Spiele sind wie Frauen: Oft muss man sie sich schön saufen. Da kommt *Enemy Territory* gerade recht! Aber wird diese Grafik ohne Spaßbremsen-Ruckler möglich sein? Abwarten. Spielerisch mache ich mir kaum Sorgen. Als Mod-Version stand der Titel ja lange genug auf dem Prüfstand von Vollblutzockern.

»Wo die Welt noch in Ordnung ist: Kinderspielplatz in Tschernobyl.«

Drei Strogg greifen die Basis der Menschen an.

»Der heimliche Lieblingsfilm unseres Chefs heißt übrigens *Analstufe Rot: Bundeswehr-Boys, die vom anderen Ufer kamen.*« Anmerkung des Chefs: Hrhr!

Heimlich, still und leise legen Soldaten nach einer Bootstour am nächtlichen Ufer an.



»Wiener Schnitzel schmecken besonders lecker, wenn die Wiener artgerecht gehalten und frisch geschossen wurden.«

Überraschung! Zwei GDF-Soldaten stellen im Wald zwei Strogg-Kämpfer.

In *Enemy Territory* dürfen Sie fliegende Vehikel steuern. Das Bild zeigt eine Cockpit-Perspektive.



»Darth Vader beim Onanieren (Ego-Perspektive).«

Die Grafik ist farbenfroh, detailliert – und vorgezeichnet. Dynamische Kamerafahrten wie in *Ankh* dürfen Sie hier nicht erwarten.

»King Kong hat eine Morgenlatte.«

Das Leben des Brian

Nach Jahren des Wartens haben wir RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE endlich angespielt. Macht Held Brian auch diesmal Gina wild?

Runaway: A Road Adventure war nicht nur ein Verkaufsschlager, sondern hat das totgeglaubte Genre der Point&Click-Adventures auch quasi im Alleingang wiederbelebt. Sehnsüchtig erwarten Adventure-Fans nun die Fortsetzung.

DIE FRAU IST SCHULD

Christopher Kellner, Pressesprecher von Verleger Dtp, hat sich die Zeit genommen und uns eine spielbare Version von *Runaway 2* mitgebracht. Fies: Die Texte sind noch auf Spanisch, die Sprachausgabe fehlt komplett. „Wir nehmen auf jeden Fall wieder die gleichen Sprecher wie im ersten Teil", versichert Christopher, der für uns übersetzt, während er das dritte Kapitel des Spiels startet. Worum geht's? Brian, der Held des Vorgängers, ist auf der Suche nach seiner drallen Freundin Gina (Geschmacksrichtung: Sexbombe). Wie schon im ersten Teil reist er wegen ihr um die halbe Welt, erduldet mehr als 25 schrullige Charaktere und knackt obendrein noch jede Menge Kopfnüsse. Der dritte Akt des Spiels findet im verschneiten Alaska statt, wo sich Brian Zutritt in eine Villa verschaffen soll. Das Tor ist jedoch verschlossen, klar. Obendrein klappt Brians asiatischer Begleiter Joshua entkräftet zusammen. Die Aufgabe: Für Joshua ein leckeres Sushi kochen, damit der Knilch wieder auf die Beine kommt.

BESSERE RÄTSEL

Erinnern Sie sich noch an das erste *Runaway*? An das teils fiese Rätseldesign, bei dem manche Hotspots erst dann aktiv wurden, wenn man vorher eine bestimmte Aktion ausgeführt hatte? Auf solche Tricks scheinen die Entwickler diesmal gottlob zu verzichten. Die Schauplätze sind vollgepackt mit interessanten Objekten, die man jedoch direkt mitnehmen oder beeinflussen kann. So beschaffen wir uns nach einigen Rätseln endlich einen Fisch und können Joshua aufpäppeln. Und was macht die alte Pfeife? Flitzt vor lauter Freude schnurstracks auf einen gefrorenen See und treibt per Eisscholle ins Nirgendwo. Man merkt's: *Runaway 2* ist noch eine Spur abgedrehter als der Vorgänger. Gut so!

PINSELSTRICH

Bereits nach der ersten Spielminute möchte man *Runaway 2* am liebsten ins Bett zerren, so gut sieht es aus. Die gezeichneten Hintergründe sind vollgepackt mit Details, sämtliche Charaktere bestehen aus 3D-Modellen, die auf Cartoon-Optik getrimmt sind. Super: Selbst an Fußabdrücke im Schnee oder in der Kälte sichtbare Atemwölkchen haben die Grafiker gedacht. Okay, es ist keine 3D-Optik wie in *Ankh*. Die braucht *Runaway 2* aber auch nicht. Felix Schütz

Info: www.runaway-game.de

Runaway 2	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Pendulo Studios/Dtp
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Mai 2006
VERGLEICHBAR	Runaway

FELIX SCHÜTZ

Gute Adventures erscheinen in etwa so oft wie mein Kollege Bezold bei seiner Frau landen kann. Glücklicherweise lässt sich wenigstens einer der beiden Notstände mildern, denn die angespielte Version von *Runaway 2* war bereits ein Zuckerstück. Besonders die feine Optik und das polierte Rätseldesign haben mir gefallen. Trotzdem verfalle ich nicht in Euphorie: Der Vorgänger war nicht rundum perfekt, einige Rätsel und Umgebungen waren von schwankender Qualität. Hoffentlich haben die Entwickler daraus gelernt!



Umgebungen wie diese Hütte enthalten nun mehr Hotspots und benutzbare Objekte, die Sie jedoch nicht erst – wie im Vorgänger – „aktivieren".

Bei seinem neuen Abenteuer kommt Brian wieder viel herum. Selbst ein Einsatz unter Wasser bleibt ihm nicht erspart.

Dank des fiktiven Hintergrundszenarios verfügen die vituellen Deutschen über solche Bomber.

»Ein echter Klassiker: Bomberman.«

Ich geb dir Flunder!



WAR FRONT: TURNING POINT soll im Strategie-Genre das Heft in die Hand nehmen. PC ACTION spielte vor Ort die Beta-Version an.

Wir verneigen uns vor dem Einfallsreichtum der Entwickler – echt abgedreht! Anders lässt sich der fiktive Szenario-Hintergrund des Spiels nicht erklären: Deutschland erobert im Zweiten Weltkrieg England. Kurze Zeit später segnet der Führer das Zeitliche und daheim am deutschen Herd bricht eine Revolution aus. Die russische Rote Armee nutzt das Chaos, um frech in Berlin einzumarschieren. Doch Amerika verbündet sich mit Deutschland, um den Kommunisten den Garaus zu machen. Da PC ACTION-Redakteure eh keine Ahnung von Geschichte haben, ist die Storyline für uns zweitrangig. Viel besser ist, dass endlich mal wieder ein gescheites Action-Strategie-Spiel erscheint, bei dem man sich nicht erst lange mit Trefferzonen und fisseligem Mikromanagement auseinandersetzen muss. Ganz im Sinne des großen Vorbildes *Command & Conquer* steht in fünf bis acht Minuten eine komplett ausgebaute Basis, bei der Panzer, Infanteristen und Flugzeuge im Sekundentakt aus den Produktionsgebäuden purzeln.

EIN STEILER PLAN

CDV hat sich für den Mehrspieler-Modus viel vorgenommen. So soll es eine Ladder-Funktion (Leiter-System) geben und ab August ist eine Zusammenarbeit mit der Online-Liga WWCL geplant. Insgesamt zehn Mitspieler tummeln sich auf den (vermutlich) 30 bis 40 Spielkarten, die das fertige Spiel bereithält. Prima: Eine Schnellspielfunktion (Quickmatch) gibt's auch.

KRACH, BUMM, SCHEPPER

Technisch macht *War Front* bereits einen ausgereiften Eindruck. Die Entwickler Di-

INTERVIEW „BEIM BRAINSTORMING IN BUDAPEST FLIESST DER WODKA LITERWEISE!"



»Vom großen Bruder Al verleugnet: El Bundy.«

Elmar Grunenberg ist Produzent von *War Front: Turning Point* bei CDV.

CDVs Echtzeit-Strategiespiel *War Front: Turning Point* will das *Command & Conquer* der neuen Generation sein. Wir haben nachgehakt, welche Zutaten dafür in den Strategietopf hineingekommen sind.

PC ACTION Warum sollen Spieler *War Front* kaufen, wenn es doch schon *Command & Conquer* gibt?

ELMAR GRUNENBERG: Ich selber bin ein großer Fan der *Command & Conquer*-Reihe, aber das war eben 2003 und jetzt ist 2006.

PC ACTION Und gestern war Schröder Kanzler und heute ist es Angie ... Aber egal, ihr habt ja so abgefahrene Einheiten wie den Wodka-Dealer auf Seiten der Sowjets eingebaut. Wie entstehen solche Ideen?

ELMAR GRUNENBERG: Das liegt ganz klar daran, dass wir unsere Brainstormings bei den Entwicklern Digital Reality abhalten, die in Budapest sitzen. Dort kippen wir dann Wodka literweise runter – wer am meisten verträgt, darf sich dann eine neue Einheit für *War Front* ausdenken, so wie den erwähnten Wodka-Dealer, toll gell?

PC ACTION Dann möchten wir das nächste Mal bitte eine Einladung, damit wir eurem Spiel auch in Zukunft wohl gesonnen bleiben. Aber mal was ernsthaft: Habt ihr keine Angst, dass euch der KGB heimsucht, wo ihr doch mit dem Spiel alte Feindbilder heraufbeschwört?

ELMAR GRUNENBERG: Nein, davor ist uns nicht bange. Vielmehr haben wir Angst, dass unser hiesiger Gas-Energie-Betreiber die Zufuhr kappt, wenn im Winter meterhoch Schnee liegt und es draußen saukalt ist. War die Antwort ernst genug?

PC ACTION Gut, vergessen wir das mit den ernsten Themen. Eine letzte Frage noch: Auf was dürfen sich denn die Mehrspieler-Fans am meisten freuen?

ELMAR GRUNENBERG: Ich denke, die Spieler werden am meisten Spaß haben mit den vielen tollen Effekten, den verrückten Einheiten und Superwaffen, die man bei *War Front* zu sehen bekommt. Außerdem wollen wir das Spiel ganz klar als Internet-Liga-Spiel etablieren.



Der deutsche Stoßtrupp greift ein Lager der Russen an.



Die Deutschen verfügen über Exoskelett-Fahrzeuge, die wie Mechs aussehen.



Schauplätze wie London sind mit bekannten Gebäuden in Szene gesetzt.



Auf den Spielkarten lassen sich Geländevorteile gut ausnutzen, so auch hier an der Furt.

gital Reality benutzen eine verbesserte Version ihrer Walker-Mark-3-Engine, die sie auch beim hauseigenen Konkurrenzprodukt *War on Terror* einsetzen. Die Einheiten sehen auch bei extrem nahem Zoom sehr detailliert aus und es gibt viel zu entdecken: Von wippenden Fahrzeugantennen bis hin zu herumfliegenden Wrackteilen bei Explosionen spult *War Front* routiniert ein Effekt-Feuerwerk ab. Die grafische Übertreibung ist pure Absicht, denn das Spiel soll Hollywood-Flair verbreiten. Den Aha-Effekt nährt auch die gewaltige Menge abgefahrener Truppentypen. Einem Mechwarrior gleich, stapfen zum Beispiel deutsche Exoskelett-Einheiten durch zertrümmerte Städte. Die Sowjets haben einen Maulwurfpanzer, der Infanteristen unterirdisch an einen beliebigen Punkt auf der Karte transportieren kann. Zudem besitzen die drei Spielparteien (Alliierte, Sowjets und Deutsche) ein großes Bomberarsenal. Der Abwurf von Lavabomben führt beispielsweise dazu, dass auf dem getroffenen Gebiet nichts mehr gebaut werden kann, während tiefe Krater nach einem Flächenbeschuss dazu führen, dass Fahrzeuge deutlich langsamer vorankommen. Jede Fraktion kann drei Helden ausbilden, die jeweils vier unterschiedliche Spezialaktionen freischalten. So ermöglichen Sie Ihrem Helden etwa, mit einem Schuss gleich mehrere Ziele zu treffen oder Sie verpassen ihm einem Truppenbonus. Dadurch entstehen individuelle taktische Möglichkeiten. Wie in *Battlefield 1942* können Sie Ihr Alter Ego in Verteidigungseinrichtungen wie Bunker oder Geschütztürme platzieren, um aus der Ego-Perspektive anrückende Gegner abzuwehren. Dabei erhalten Sie einen Bonus (je 100 Prozent mehr Durchschlagskraft und Trefferpunkte) – schon sind Sie in der Lage, an der Front auch wirklich etwas zu reißen. Stefan Weiß

Info: www.war-front.de

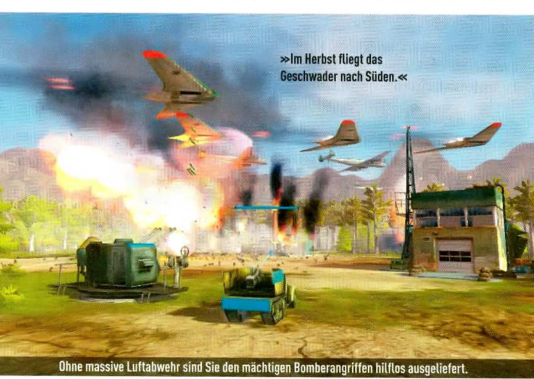
War Front: Turning Point

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Digital Reality/CDV
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Juni 2006
VERGLEICHBAR	C&C:Generäle, Alarmstufe Rot

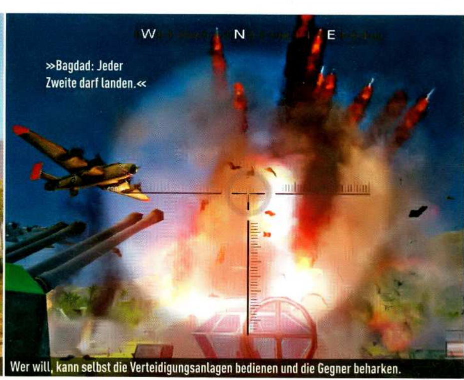
STEFAN WEISS



Statt gefliester Schwaben-Garagen gab's im badischen Karlsruhe jede Menge Action zu bestaunen. Doch während wir die Jungs von CDV in Mehrspieler-Partien vertrimmten, stürzte die Beta-Version von *War Front* noch einige Male ab. Darüber sehen wir gnädig hinweg, schließlich hatten Produzent Elmar Grunenberg und PR-Manager Michel Judt ohnehin keine Chance ... Fest steht: Das Spiel ist schnell, hart und rockt die Hütte – ganz so, wie es sich so manche Frau im heimischen Schlafzimmer auch wünscht.



Ohne massive Luftabwehr sind Sie den mächtigen Bomberangriffen hilflos ausgeliefert.



Wer will, kann selbst die Verteidigungsanlagen bedienen und die Gegner beharken.



Weite Wege auf kolossalen Karten erfordern präzise Planung, damit abgestimmte Attacken verschiedener Verbände gelingen.

»Fußball-WM 2006: Iran und Irak spielen auch mit.«

Massen treffen!

Kleine Einheiten-Portionen und Kompaktkarten-Bescheidenheit ade: SUPREME COMMANDER bietet riesige Schlachtfelder und Eroberungsmanöver.

Chris Taylor von Gas Powered Games hätte ja gern seinen Klassiker *Total Annihilation* fortgesetzt. Aber die entsprechenden Namensrechte gammeln bei Atari in den hinteren Regionen des Lizenz-Kühlschranks herum. Also fängt Taylor mit *Supreme Commander* wieder ganz von vorn im Echtzeit-Strategie-Genre an, was ihm auch recht ist. Denn zum einen sieht er den Bedarf nach etwas Frischem, das keine Zahl hinter dem Namen stehen hat. Und zum anderen passt der übersetzt „Oberbefehlshaber" lautende Name ohnehin besser zum Konzept: „Wir versuchen wirklich, klar zwischen Strategie und Taktik zu unterscheiden", meint Chris Taylor. „Bei Spielen werden diese Begriffe sonst etwas achtlos ausgetauscht. Aber Strategie ist etwas, was vor einer Schlacht passiert und Taktik das, was man während eines Gefechts anwendet."

AUFKLÄRUNGSUNTERRICHT

Die niedlichen kleinen Karten für einen überschaubaren Schlagabtausch zwischendurch soll es auch geben. Aber der Witz an *Supreme Commander* sind die riesigen Szenarien, bei denen man ganze Kontinente überblickt, wenn die Betrachterkamera entsprechend weit herausgezoomt. Gründliche Aufklärung ist schwieriger und wichtiger; auch Logistik mausert sich zum bedeutenden Faktor, denn die Entfernungen erschweren Quickie-Truppenverschiebungen erheblich. Also koordiniert man Attacken verschiedener Verbände, überzieht die Welt mit Produktionsstätten, Rohstoffsaugern und Radarstationen. Die Instandhaltung einer Basis lässt sich auf individuell konfigurierbare Base-Commander-Einheiten delegieren, damit Sie nicht allzu viel Zeit mit lästigem Hausmeister-Mikromanagement verplempern.

MUT ZUR GRÖSSE

Der Spaß auf dem Schlachtfeld soll bei allem strategischem Anspruch nicht zu kurz kommen. Die speziell für *Supreme Commander* entwickelte Engine erlaubt epische Massenschlachten mit

»Sagaland: verschärfte Spielregeln.«

Das 3D-Terrain weist deutliche Höhenunterschiede auf, die den Schlachtverlauf beeinflussen.

»New Orleans: Rushhour.«

Luft- und Seestreitkräfte sollen eine ähnlich gewichtige Rolle spielen wie Einheiten zu Lande.

»Ich sagte „Feuerzeug", nicht „Feuer Zeug", du Idiot!«

Bodentruppen geraten in ein Bombardement, die Menge an Einheiten und Geschossen beeindruckt.

»Hat sich nicht durchgesetzt: Schreibmaschine für Indianer.«

Unsere fröhlich Salven spuckende Artillerie hat die Aufmerksamkeit feindlicher Raketenwerfer auf sich gezogen.

hunderten von Einheiten. In einem Demo-Level, den uns Chris Taylor stolz vorführt, sieht man flinke Bots zwischen den Metallbeinen titanischer Blech-Spinnen umherwuseln. Damit das Spiel bedienbar bleibt, helfen Icons beim Auffinden von entrückten Winzlingen. Gruppierte Einheiten nehmen automatisch sinnvolle Formationen an; beim Angriffs-Klick auf Gegner sollen auch verschiedene taktische Aufstellungen zur Wahl stehen.

DREIERBEZIEHUNG

Die Dichter und Denker von Gas Powered Games haben ein sehr komplexes Science-fiction-Szenario ersonnen; ein Roman zur Spielhandlung ist auch in Arbeit. So entdeckten die Menschen eine zeitsparende Methode, um durch eine Art Quanten-Untertunnelung entlegene Welten der Galaxis zu bereisen. Wenige Jahrhunderte später gibt es eine Fülle von Kolonialwelten, aber auch einen Bruderkrieg. Die Aeon sind durch Alien-Wissen erleuchtete Menschheitsabkömmlinge mit mäßig toleranter „Wer bei unserer Philosophie nicht mitmacht, wird vernichtet"-Weltanschauung. Bei den auf Unabhängigkeit erpichten Maschinenmenschen namens Cybran herrscht Roboter-Bastelmentalität, während die UEF (United Earth Federation) mit relativ konventionellen Einheiten für irdische Machterhaltung sorgen will. Das Resultat ist eine „Jeder hasst jeden"-Ausgangslage, bei der für die drei Fraktionen jeweils eine eigene Einzelspieler-Kampagne geplant ist. *Supreme Commander* hat keine bekannte Lizenz im Rücken, der Spieler muss sich etwas an die Originalstory gewöhnen. Dafür können die Designer ohne Rücksicht auf Vorlagen oder Vorgänger beim Einheiten-Design in die Vollen gehen, erfinden verrücktes Zeug wie fliegende Untertassen mit Todesstrahl (Aeon) oder einen tauchenden Flugzeugträger (UEF). Bei der Spielbalance sind keine künstlichen Stärken und Schwächen zwischen verschiedenen Einheitentypen nach dem „Schere, Stein, Papier"-Prinzip reingezüchtet. Jede Schlacht ist vielmehr eine unter Berücksichtigung physikalischer Faktoren bis zum letzten Projektil durchkalkulierte Simulation. Und da hat die für DirectX-9-Grafikkarten entwickelte Engine einiges zu tun: In Bewegung sieht *Supreme Commander* aufregend und turbulent aus, steckt voller Einheitenmassen, Detailanimationen und Spezialeffekte. Heinrich Lenhardt

Info: www.supremecommander.com

SUPREME COMMANDER

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Gas Powered Games/THQ
FERTIG ZU	60 %
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Total Annihilation, C&C Generäle

HEINRICH LENHARDT



Das Leben steckt voller direkter Vorgesetzter und Lebenspartner, die einem sagen, was man zu tun hat. Die wahre Pracht von Echtzeit-Strategiespielen ist deshalb dieses Gefühl entfesselter Machtgeilheit, wenn riesige Scharen meiner Truppen per Mausklick Zerstörung und Verwüstung in großem Ausmaße verursachen. Ihre Pulsfrequenz hat sich beim Lesen der letzten Sätze beschleunigt? Dann freuen Sie sich schon mal langsam auf den Gigantismus von *Supreme Commander*, das mit munteren Massenschlachten und Strategieplanung in geradezu großkotzigen Dimensionen dem etwas verschnarchten Genre einen wohltuenden Tritt in den Hintern verpassen will.

Wachset und mehret euch

Chris Taylors erster Strategiehit *Total Annihilation* setzte anno 1997 Mod-Maßstäbe im Strategie-Genre, was mit einer treuen Fanszene gedankt wurde. Da ist es kein Wunder, dass die Engine von *Supreme Commander* auf Modifikations-Freundlichkeit getrimmt ist. Egal ob Karten, Einheiten oder Regeln, Kreativleistungen aus der Nutzer-Szene sollen leicht integrier- und austauschbar sein. Per Menüoption lassen sich Mods auch wieder deaktivieren, um gleiche Voraussetzungen für Online-Partien wiederherzustellen. An den Feinheiten der Mehrspieler-Optionen feilt man noch, so ist zum Beispiel eine kooperative Kampagne im Gespräch. Gas Powered Games will selber Zusatzeinheiten zum Download anbieten – wenn auch nicht unbedingt im Wochentakt, wie es damals bei *Total Annihilation* eine Zeit lang der Fall war.



»Fesch: Stephen Hawking im Ausgehanzug.«

Ein echter Hingucker!

AUF DVD VIDEO

In THE ELDER SCROLLS 4 steckt mehr als in Gina Wild zu ihren besten Zeiten. Deshalb hier exklusiv für Sie das große OBLIVION-Abc !

ATHLETIK: Was für Computerspieler der Gang zwischen Rechner und Kühlschrank ist, hat in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* eine große Bedeutung: Die Fähigkeit Athletik regelt Laufgeschwindigkeit und Sprunghöhe der Spielfigur. Für einige Klassen, etwa den Barbaren, ist die Athletik eine der Hauptfertigkeiten. Heißt: Ohne deren Ausbau gibt es keinen Stufenanstieg.

BALANCING: Erinnern Sie sich noch an *Morrowind*? Wer anfangs zufällig ein herausragend mächtiges Schwert ergatterte, war bis zum Ende des Spiels bestens ausgerüstet. *Oblivion* verhindert diesen Gau, indem es Gegenstände generiert, die vom Spieler-Level abhängig sind.

CYRODIIL: So nennt sich der größte Kontinent der Fantasy-Welt Tamriel. In seiner Mitte liegt die imperiale Hauptstadt, idyllisch eingerahmt von einem Wassergraben. Die Metropole ist so riesig und verschlungen, dass selbst Pfadfinder heulend zusammenbrechen. Gottlob gibt es eine Karte.

DIEBESGILDE: Um Mitglied zu werden, genügt keine simple Bewerbung mit Passbild und Lebenslauf. Sie müssen erst mal in den Knast kommen, etwa indem Sie sich beim Klauen erwischen lassen. Nach der Haftstrafe setzt sich ein Langfinger der Diebesgilde mit Ihnen in Verbindung und bietet eine Karriere abseits des Gesetzes an. Als Mitglied haben Sie Vorteile: Ihre Kollegen verscherbeln Dietriche und kaufen gestohlene Ware ein.

EDITOR: Gibt es gratis obendrauf, sobald das Spiel erscheint. Bedenkt man die Popularität von *The Elder Scrolls*, dann liegt es nahe, dass eine Vielzahl hochwertiger Mods folgen.

FREIHEIT: Es geht gar nichts anders: Man ist tief beeindruckt, wenn man den ersten Schritt ins Freie macht. Bis zum Horizont verläuft die üppige Landschaft, selbst weit entfernte Bergspitzen sind auszumachen. Und niemand schreibt Ihnen vor, wohin Sie gehen sollen. Sie haben alle Freiheiten der Welt.

> „Wer zum ersten Mal die Außenwelt betritt, kann nur beeindruckt sein."

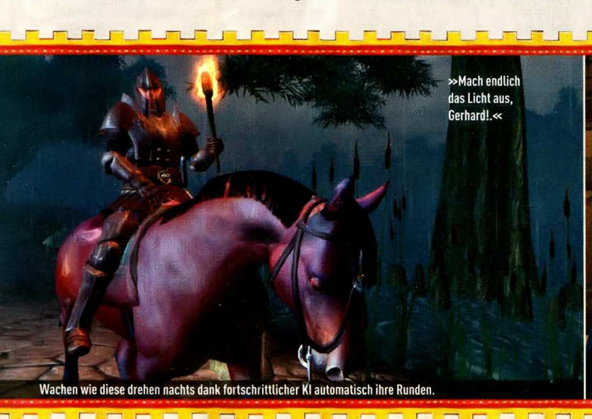
GESCHICHTE: Einige *Morrowind*-Spieler sind noch heute traumatisiert von der überladenen und gleichzeitig nichtssagenden Geschichte. Worum es im Spiel ging, vergaßen auch jene mit perfektem Gedächtnis, sobald die zigste Nebenaufgabe im Journal auftauchte. Zu geballt brachen Text-Informationen über den Spieler herein. *Oblivion* ist in dieser Beziehung weitaus zahmer, es nimmt den Spieler an die Hand, als wäre er schwer von Begriff – was wir aus Gründen, die nicht näher erläutert werden sollen, eine gute Sache finden. Straff ist bereits der Beginn: Sie starten nach der Charaktererstellung in einem Gefängnis, der Grund Ihrer Einknastung ist Nebensache. Dann betritt Regent Uriel Septim die Bühne und faselt etwas von Weltuntergang, geheimen Thronerben, Monstern aus der Unterwelt. Es ist dieser Fantasy-Schnodder, den vor allem Leute aufsaugen, die in ihrer Freizeit mit Gleichgesinnten durch den Wald stapfen, Holzschwerter schwingen, Watteballchen als gedankliche Feuerbälle schmeißen und voller Inbrunst peinliche Dinge wie „Ergebt euch, Verräter!", rufen. Die blumigen Umschreibungen Septims lassen sich auf ihre Essenz reduzieren: Monster kommen aus Unterwelt-Portalen, die nur der wahre, aber augenblicklich unauffindbare Thronfolger zu schließen imstande ist. Diesen gilt es aufzuspüren. Das übersichtliche Journal weist einen fortan den Weg zum Happy End, das in etwa 20 bis 25 Stunden folgen soll (Nebenaufträge nicht einberechnet).

HARDWARE: *Oblivion* nutzt High Dynamic Range Lighting (HDRL), wie es sich für ein modernes Rollenspiel gehört. Das bedeutet: Konturen verschwimmen im Sonnenlicht, helle Flächen blenden den Spieler auf den ersten Blick, und durch Ritzen in Höhlen sickert grell der Tag – es ist zum Träumen schön. Die Optik hat ihren Preis: Unter 2.800 Megahertz läuft *Oblivion* nur stockend, eine jener berüchtigten 500-Euro-Grafikkarten ist außerdem nicht verkehrt. Dafür reicht erstaunlicherweise ein Gigabyte RAM aus: Keine Ladezeiten trennen Sektionen der Außenwelt, einzig beim Betreten von Städten oder Höhlen erscheint kurz ein „Bitte warten"-Bildschirm.

INTELLIGENZ: Mit Pauken und Trompeten wurde sie angekündigt, die sogenannte *Radiant*-KI. Und tatsächlich hört sich fantastisch an, was die Entwickler vorhaben: So soll *Oblivion* eine Fantasy-Welt simulieren, in der jeder der Bewohner ein Eigenleben führt. Die Beta-Version zeigte im Ansatz, dass das Konzept funktioniert: Nachts waren die Figuren in ihren Betten anzutreffen (seltsamerweise ohne sich aufzuregen, wenn man sie weckte), tagsüber bei der Arbeit oder beim Essen. Die Wegfindung war noch nicht ausgereift, manche der Charaktere liefen ununterbrochen auf eine Mauer zu. Hoffentlich programmiert ihnen Entwickler Bethesda bis zum Erscheinen Ende März noch ordentlich Grips in die Schädel hinein.

JAWOLL MEINE HERR'N! So hab'n wir's gern! Nichts unter J, dafür zweimal K *(Anm. d. Textchefs).*

KAMPF: *Oblivion* ist mit Spielwelt, Charakterentwicklung und epischer Gut-gegen-Böse- Ge-



»Mach endlich das Licht aus, Gerhard!.«

Wachen wie diese drehen nachts dank fortschrittlicher KI automatisch ihre Runden.

»Catwoman hätte die Maske nie abnehmen dürfen.«

Welcome to the Oak and Crosier. This one is Talasma, your hostess. Our rooms and food are at your disposal.

Diese Gestalt dürfte Kennern von *Morrowind* bekannt vorkommen: Es handelt sich um die Khajiit.



»Leicht zu finden: Grabstätte von John Holmes.«

Die imperiale Hauptstadt liegt im Herzen des Kontinents Cyrodiil. Auf die Entfernung sticht der White Gold Tower heraus.

schichte der Inbegriff klassischer Rollenspiele, doch die Kämpfe würden auch in einem Actionspiel eine gute Figur abgeben. Wir waren überrascht von der Intensität und dem Anspruch der Echtzeit-Rangeleien: Hebt man den Schild nicht zur rechten Zeit, trifft einen die Waffe des Gegners mit voller Wucht – der Bildschirm schwankt, als hätte man eine schottischen Malt-Whisky auf nüchternen Magen gekippt. Anders kämpfen Diebe, die sich per Taste in den Schleichmodus begeben. Sie starten ihre Überraschungsangriffe aus dem Schatten heraus, etwa mit Pfeil und Bogen, was dann kritischen Schaden anrichtet. Hier zählen weniger Reflexe als vielmehr überlegte Vorgehensweisen.

KLASSEN: Die Entscheidung zwischen 21 Berufen ist keine leichte: Wollen Sie zaubern, kämpfen, musizieren, schleichen oder alles ein bisschen? Jede Kombination ist zugelassen. Unentschlossene sind reif fürs Altersheim, bevor sie ihre Wahl getroffen haben.

LESESPASS: Mit welcher Detailverliebtheit die Entwickler ihre Rollenspielwelt

»Big Ben schluckte heimlich Viagra.«

»Rotkäppchen wollte niemand vögeln.«

Sehr gut gelungen: die Architektur der Gebäude.



Keine der vielen Ortschaften ist über einen unpersönlichen Zufallsgenerator entstanden. Das sieht man ihrem Design an.

Zwar kann man auch aus der Verfolgerperspektive spielen, aber am besten eignet sich die Ego-Sicht zum Kämpfen.

Grafische Spielereien wie Nebel rufen vor allem in Dungeons eine fesselnde Atmosphäre hervor.

geschaffen haben, davon zeugt vor allem die gewaltige Menge an Büchern. Über 400 davon soll es geben, die meisten geordnet in Regalen. Sogar eine Zeitung, deren Inhalte sich automatisch den Aktionen des Spielers anpassen, schaffte es ins Spiel. Anekdote am Rande: Beim Spielen stießen wir in der Wohnung eines Priesters auf einen Brief, den wir, neugierig wie wir sind, sofort lasen. Darin versucht der Priester seine besorgte Mutter zu beruhigen. Sie solle sich wegen der aktuellen Ereignisse – Ermordung des Königs, hereinfallende Monsterhorden –, keine Gedanken machen. Neben dem Brief fand sich zerknülltes Papier, das wir ebenfalls inspizierten. Hierbei handelte es sich um frühere Entwürfe, in denen der Priester einen forscheren Ton anschlägt und sich wenig Mühe gibt, seinen Zorn über die übertriebene mütterliche Fürsorge zu verbergen.

MENÜ: *Oblivion* mag seinem Vorgänger in den meisten Punkten überlegen sein, aber in einem ist er es nicht: Das Menü erscheint infolge der parallel entwickelten Konsolenfassung eben auf eine solche zugeschnitten, wodurch die Übersichtlichkeit auf PC-Monitoren leidet. Die Schriftgröße ist gewaltig, für Text bleibt wenig Platz auf den Bildschirm, ständig muss man den Ausschnitt per Scroll-Balken verschieben. Negative Kritik verdient auch die Übersichtskarte, die sich nicht dauerhaft einblenden lässt, sondern jedes Mal per Tab-Taste zuzuschalten ist. Wir sind eben faule Säcke.

NATUR: Die Außenwelt misst 40 Quadratkilometer und ist damit kleiner als die von *Morrowind*. Dafür, sagen die Entwickler, gebe es mehr Sehenswürdigkeiten auf engerer Fläche. Wir haben diese Aussage auf ihren Wahrheitsgehalt geprüft und festgestellt: stimmt. Alle paar Meter taucht im Kompass ein Symbol auf, das auf interessante Orte in der Nähe hindeutet, etwa Höhlen oder Ruinen. Grafisch ist die Außenwelt Balsam fürs Auge. Jedes Fleckchen möchte man wie ein Gemälde einrahmen. Dramatisch schön: Sonnenauf- und untergänge mit ihren bunten Farben. Falls Sie sich übrigens wundern, warum die Bäume so gut aussehen: Dafür ist ein Programm namens *Speedtree* verantwortlich. *Speedtree* stattet Stämme mit Normal-Maps aus, die realistische Unebenheiten sichtbar machen. Weiter oben schmiegen sich unzählige Blätter um die Äste und rauschen im Wind. Dank der *Speed*-Shadows ist jede einzelne Kontur sogar im Schattenwurf erkennbar. In der Entfernung verblassen solche Details: Bäume und Gelände wirken einfarbig, ja regelrecht nackt. Auch der Detail-Regler im Optionsmenü, der den Grad der grafischen Qualität festlegt, brachte keine Verbesserung. Man kann nicht alles haben.

OBLIVION: So heißt nicht nur das Spiel, sondern auch die Unterwelt, die es zu verriegeln gilt. Wie es darin aussieht, können wir Ihnen nicht verraten, sonst würde Bethesda einen Attentäter auf uns ansetzen. Es soll ein Geheimnis bis zur Veröffentlichung bleiben.

PHYSIK: Premiere! *Oblivion* ist das erste Rollenspiel mit *Havok*-Physik-Engine, die, abgesehen davon, dass sie einfach Spaß macht, auch spielerischen Nutzen bringt. Debil grinsend verfolgten wir,

wie ein Eimer unter Pfeilbeschuss hin und her baumelte. Die Pfeile, die perspektivisch korrekt im Holz stecken blieben, ließen sich sogar wieder einsammeln. Im Anschluss schubsten wir aufgetürmte Baumstämme einen Abhang hinunter – Kobolde, die im Weg standen, wurden darunter begraben. Arme Schweine.

QUASSELSTRIPPE: Nichtspielercharaktere reden, bis Ihnen die Ohren schlackern. Über 50 Stunden Dialog wurde aufgenommen, alles davon will Take 2 ins Deutsche übertragen und von Profis sprechen lassen.

RASSEN: Zehn stehen zur Wahl. Elfen haben die Zauberei im Blut, Orks eifern ihrem Vorbild Ernst August nach und prügeln wie im Rausch. Ein Zwischending bilden die menschenähnlichen Rassen. Die Khajiit, mutierten Hauskatzen nicht unähnlich, sehen auch im Halbdunkel wunderbar, was auf eine Schicht namens Tapetum lucidum zurückzuführen ist, die hinter ihrer Netzhaut liegt und Lichtanteile ein zweites Mal reflektiert. Bildungsauftrag übererfüllt!

SCHNELLTASTE: Die Ziffernreihe lässt sich mit Waffen, Tränken und Zaubersprüchen belegen. Im Kampf ergeben sich dadurch Vorteile, weil es blitzschnelles Umschalten zwischen Pfeil und Bogen, Schild oder Heilzauber ermöglicht. Zieht man die Menge an Gegenständen in Betracht, kommt einen die Anzahl der Schnelltasten aber schrecklich klein vor; das fertige Spiel wird zeigen, wie begründet diese Furcht ist.

TITTEN: Haben zwar nix mit *Oblivion* zu tun, finden alle aber ganz toll!

UNTERGRUND: Keiner der 200 Dungeons ist zufallsgeneriert, alle sind in Detailarbeit entstanden. Bemerkenswert ist die Stimmung, die Bethesda mit grafischen Spielereien hervorruft: Nebel wabert in Gängen, Lichtstreifen fallen durch Spalten im Mauerwerk, Staub tanzt im Fackelschein.

VAMPIR: Lust auf Tod und Verderben? Lassen Sie sich von einem Vampir beißen, um selber einer zu werden! Als Blutsauger schnellen die Angriffswerte in die Höhe, dafür fügt Ihnen Sonnenlicht Schaden zu.

WEGWEISER: Der Vorgänger *Morrowind* ist berüchtigt dafür, wie viel Freiraum er dem Spieler lässt. Er ist auch berüchtigt dafür, dass man sich in der offenen Spielwelt leicht verläuft, das Ziel aus den Augen verliert. *Oblivion* präsentiert die Lösung: Unten am Bildschirmrand zeigt ein roter Pfeil in die Richtung der Aufgabe, die man im Journal ausgewählt hat. Wer sich trotzdem verläuft, würde vermutlich auch in einem Dixi-Klo Probleme mit der Orientierung haben. Vereinfachend kommt hinzu, dass man bereits besuchte Ortschaften via Klick auf der Karte ohne Verzögerung besuchen kann. Endlosmärsche gehören damit der Vergangenheit an.

WETTER: Im Norden Tamriels schneit es häufiger, im Süden brutzelt die Sonne. Dazwischen herrscht neutrales Klima, vereinzelt gibt es Nebel, Regen oder Gewitter.

XY ... ungelöst!

ZUFALLSGENERATOR: Obwohl die Welt mit 40 Quadratkilometer nicht klein ausgefallen ist, wurde jeder Grashalm von Menschenhand gesetzt. Monster und Gegenstände aber werden zufällig generiert – abhängig von der Stufe Ihres Helden. Auch die Beute, die Gegner fallen lassen, passt sich der Stufe an. Dieses clevere Konzept verhindert zwei Dinge. Erstens: Dass man sich früh im Spiel von viel zu starken Monstern umringt wiederfindet, die einen mit dem kleinen Finger umhauen. Zweitens: Dass die Hauptgeschichte zu leicht wird, weil man vorher durch zig Nebenaufgaben zum Kraftmeier herangewachsen ist. Thomas Weiß

Info: www.elderscrolls.com

The Elder Scrolls 4: Oblivion

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bethesda/Take 2
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	Ende März 2006
VERGLEICHBAR	Morrowind, Gothic 2

THOMAS WEISS



Ist *Oblivion* zu schön, um wahr zu sein? Ich habe es gespielt und bezeuge: Es existiert, und es sieht so gut aus wie die Bilder andeuten. Großartig finde ich, wie die Entwickler trotz der unfassbar riesigen Welt den roten Faden gelegt haben: Man weiß dank Navigationssystem und Journal stets, wo's langgeht – Leerlauf, wie er in *Morrowind* üblich war, wurde durch strammeres Spieldesign eliminiert. Wenn Bethesda *Oblivion* bis zur Veröffentlichung bugfrei macht, haben Rollenspieler Ende März allen Grund zum Kniefall.

Das sind ja schöne Aussichten

Oblivion **ist nicht das einzige Rollenspiel, das Hoffnungen trägt. Was Sie sonst noch dieses Jahr erwartet:**



Neverwinter Nights 2 **könnte gut werden, weil ...** ... die Entwickler von Obsidian im Vergleich zu *KotOR 2* ein doppelt so großes Designer-Team auf die Geschichte in der Einzelspieler-Kampagne angesetzt haben. Das wird so episch wie es seinerzeit *Baldur's Gate 2* war.

Two Worlds **könnte gut werden, weil ...** ... die Engine zehnmal so leistungsfähig sein soll wie die von *Earth 2160*. Bedeutet: Selbst wenn das Spiel schlecht wird (was wir in unserem Optimismus mal nicht annehmen), rechtfertigt allein die Optik doch schon Jubelschreie!

Hellgate: London **könnte gut werden, weil ...** ... es das erste Rollenspiel sein will, welches das Mehrspieler-Konzept von *Diablo* erfolgreich in die Dreidimensionalität hebt.



The Witcher **könnte gut werden, weil ...** ... die Kämpfe so schön choreographiert sind wie fernöstliche Kampfkunstfilme.



Gothic 3 **könnte gut werden, weil ...** ... schon der zweite Teil genial war. Nur: Ob's noch dieses Jahr erscheint?

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Der Startbildschirm zeigt nun die Stufe der Heimatstadt an, in diesem Fall die 7.

»Typisch Amsterdam: Sogar auf den Hausdächern wächst Gras.«

Update: Age of Empires 3

Auch den kleinen Freuden des Lebens sollten Sie sich nicht verschließen. Dem neuen Patch zu AGE OF EMPIRES 3 etwa.

Echtzeit-Strategie | Zwölf Megabyte klein ist der Patch auf Version 1.04. Geändert hat Entwickler Ensemble somit Details. Spieler von Netzwerk-Partien und Internet-Matches wissen bei Pausen nun durch eine Dialogfläche sofort Bescheid, was Sache ist. Öffnet sich das Fenster „Abstimmen" fährt das Spiel nach einiger Zeit von selbst fort – das war wirklich überfällig. Auch lassen sich jetzt nicht mehr Punktestände für Militär und Wirtschaft aufteilen, bei Schnellspielen stehen nur Standardkarten zur Wahl und Clans dürfen auf Tags zugreifen. Joachim Hesse

Info: www.ageofempires3.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Beschreibung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION: Das Spiel

PREIS	Ca. € 4,99
TERMIN	6. Juni 2666
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch

MINDESTENS
500 MHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, WinXP, 3 Kg Hirn, 6 Portionen Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine! Jeder soll sich gefälligst selbst ein Exemplar kaufen. Wie sollen wir sonst reich werden?

PREIS/LEISTUNG	99%
GRAFIK	89%
SOUND	79%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Pah! Ein riesiges Tester-Team	-20%
Alte PCA-Redakteure immer noch da	-20%
Och, vieles sieht so anders aus	-20%
=	

UNGENÜGEND
Gut, dass es so ein Spiel nicht gibt, wohl aber PC ACTION. Krass, konkret, korrekt!



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Kernteams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL
	Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures & Maps und Mods	Mehrspieler-Shooter & Actionspiele	Actionspiele & Ego-Shooter
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	■■■■ Ehrlich – ich find die Balleraction okay!	■■■ Weniger taktisch, das gefällt mir.	■■■■ Direkt auf die Nase. Ich bin dabei!	■■ Kann ich überhaupt nichts mit anfangen.	■■■ Hatte ich mir mehr von erhofft.	■■■ Fast hätte es mich überzeugt. Doch SWAT 4 zocke ich lieber.	■■ Stupide, streckenweise hässlich, unnötig.	■■■■ Oh Gott, sie haben die Serie getötet! Öhm ... mich freut's ;-)
SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE	■■■■ Im Mehrspieler-modus echt witzig.	■■■■ Für SWAT-Liebhaber ein Pflichtkauf.	■■■■■ Das beste SWAT, das es bisher gab!	■■■ Taktisch ballern? Da schimpft immer meine Frau.	■■■ Vor allem im Altersheim fand ich es schön.	■■■■ Endlich Nachschub fürs Hauptspiel? Danke!	■■■■ Nicht so gut wie das Hauptspiel, aber immer noch spaßig.	■■■■■ Mit Handschellen spielen macht immer Spaß!
BLOODRAYNE 2	■■■■ Das nutzt mir irgendwie zu abgedroschene Klischees.	■■■■ Vampire finde ich immer zum Anbeißen. Trotz Schnitten.	■■■■ Ich habe auch keinen Puls. Schön gruselig	■■ Frauen und Blut? Das klingt irgendwie eklig.	■■■■ Die ungeschnittene Version finde ich klasse.	■■■■ Übersetzen Sie den Titel und freuen Sie sich über die USK!	■■■■ Action? Titten? Da bin ich dabei!	■■■■ Scharfe Frau in entschärfter Version: Mir taugt's dennoch.
THE REGIMENT	■■ Sechs mal dieselbe Mission? Ach nee.	■■■ Netter Shooter, aber macht mir irgendwie nicht an.	■■ Genauso langweilig wie eine Woche nicht rauchen.	■■ Braucht meiner Meinung nach kein Mensch – auch kein Tier.	■■■ Das Bewertungssys-tem nervt mich ungemein.	■■■ Ach nö. Nicht noch ein SWAT 4-Klon. *gähn*	■■■ Da bietet die Konkurrenz mehr.	■■■ Und ewig grüßt das Murmeltier? Ich hasse Wiederholungen!
DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE 2	■■■■■ Erst war ich skeptisch, jetzt begeistert. Mein Schaaaatz!	■■ Ich schaue mir lieber die Filme noch mal an – das entspannt.	■ Tut mir wirklich Leid, aber dafür bin ich einfach zu blöd.	■■■■■ Hurra! Was lange währt, wird endlich genial.	■ Zu diesem Titel will ich mich nicht äußern. Alter!	■■■■■ Elfenweiber in einem Strategiespiel. Coole Sache!	■ Strategie? *Herr der Ringe*? Bitte nicht!	■ Da interessieren mich ja meine Augenringe deutlich mehr!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Psychonauts	Double Fine Productions	03/2006
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh	Deck 13	01/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Warcraft 3 Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall: Last Days of Gaia	Silver Style	02/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Vivendi	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	PopTop Software	01/2004

Die PC ACTION-Redaktion










Christian Bigge Chefredakteur

Christoph Holowaty Chefreporter Europa

Heinrich Lenhardt US-Korrespondent

Marc Brehme Community-Redakteur

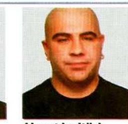
RESSORT ABENTEUER

Thomas Weiß Leitender Redakteur

Felix Schütz Volontär

RESSORT ACTION








Joachim Hesse Leitender Redakteur

Harald Fränkel Redakteur

Ahmet Iscitürk Redakteur

Lukasz Ciszewski Volontär

Benjamin Bezold Redakteur

Ansgar Steidle Redakteur

RESSORT STRATEGIE






Dirk Gooding Leitender Redakteur

Andreas Bertits Redakteur

Stefan Weiss Redakteur

Oliver Haake Redakteur

RESSORT SPORT





Ralph Wollner Redakteur

Christian Sauerteig Redakteur



Mehrspieler-Modus: Die Variante „Rivalry" ähnelt vom Spielprinzip Taktik-Shootern wie *Counter-Strike*.

Beim Einsatz in Algerien kommt Ihnen sogar ein Hubschrauber zu Hilfe.

Onkel Toms Hütte

Seit Jahren haust ein gewisser Tom Clancy in Ihrem Spieleregal, doch wer ist der Kerl überhaupt?

Foto: action press

Den Namen Tom Clancy verbinden Spieler sofort mit drei großen Action-Reihen: *Rainbow Six*, *Ghost Recon* und *Splinter Cell*. Jede dieser Computerspiel-Serien trägt den kontroversen amerikanischen Schriftsteller im Titel. Thomas Leo Clancy Junior schreibt seit über 20 Jahren Politthriller, die unter anderem als Grundlage für Hollywood-Streifen wie *Die Stunde der Patrioten* mit Harrison Ford oder *Der Anschlag* mit Ben Affleck und Morgan Freeman dienten. Dabei hat sein pro-amerikanischer und äußerst detaillierter Erzählstil nicht nur Anhänger. 1998 werkelte der Waffennarr an seinem ersten Taktik-Shooter, *Tom Clancy's Rainbow Six*. Nach der neuesten Episode *Lockdown* sind drei weitere Clancy-Titel in der Mache: *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, *Splinter Cell: Double Agent* und *Rainbow Six: Critical Hour*.

Gewehr-Leistung

Die Macher von RAINBOW SIX: LOCKDOWN bewiesen erstaunlich viel Mut zur Veränderung. Doch das kann auch nach hinten losgehen ...

Schon seit über sieben Jahren steht die *Rainbow Six*-Reihe für den knallharten Realismus des Polizeialltags. Der bisherige Vorzeigetitel *Rainbow Six 3: Raven Shield* war nichts für Pazifisten und Menschen mit schwachen Nerven. Als Mitglied eines Elite-Kommandos planten Sie detailliert einen Einsatz, bevor Sie Terroristen überwältigen und Geiseln befreien durften. Soll der Kamerad die MP5K-PDW-Maschinenpistole mitnehmen oder doch lieber die MP5/10A2, 7.65mm- oder 5.56mm-Geschosse? In Anbetracht des riesigen Waffenarsenals, der authentischen Verhaltensmuster der Teamkollegen und der zahlreichen taktischen Möglichkeiten war *Rainbow Six* kein Spiel für jedermann. Echte Anhänger der Serie müssen jetzt sehr stark sein. Denn mit dem direkten Nachfolger *Lockdown* schaut die Sache plötzlich ganz anders aus.

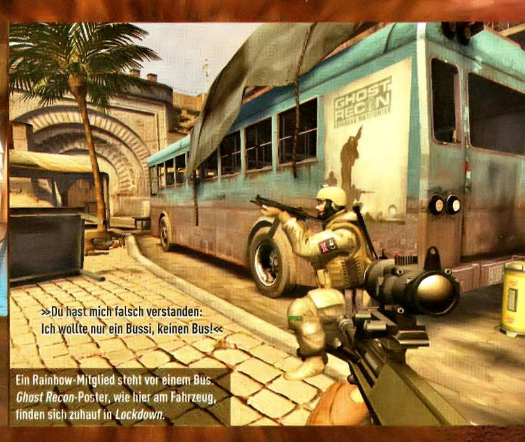


KEINE GNADE

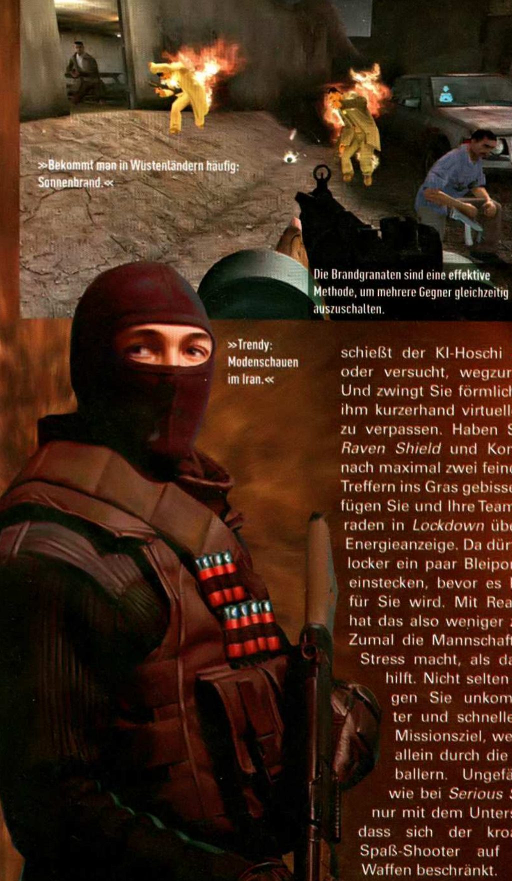
Richtig gelesen. Der neueste Teil der Serie verpasst den spielerischen Grundprinzipien der vergangenen Titel einen Tritt und setzt nun auf simplere, mitunter gar sinnfreie Schusswechsel. Abermals steuern Sie die internationale Einsatztruppe Rainbow Six und löschen Brandherde in aller Welt. Geschah dies in den Vorgängern nicht selten unblutig, setzt *Lockdown* auf deutlich rüdere Vorgehensweise. Stoßen Sie also bei einer Mission auf einen Terroristen oder Bankräuber, so gibt es keine andere Möglichkeit, als den Fiesling um die Ecke zu bringen. Handschellen? Nicht-tödliche Munition? Schock-Pistolen? Pfefferspray? *Lockdown* pfeift auf moderne Mittel der Konfliktbewältigung und lässt das Rainbow-Team zu regelrecht zu Pixel-Rambos mutieren. Selbst wenn ein Feind direkt vor Ihnen steht, umzingelt von einem vierköpfigen Polizeiteam, ver-

»Nicht im Bild: Speedy Gonzales.«

Detaillierte Darstellung: Sowohl die Umgebungen als auch die Teamkollegen schauen allesamt ordentlich aus.



Ein Rainbow-Mitglied steht vor einem Bus. *Ghost Recon*-Poster, wie hier am Fahrzeug, finden sich zuhauf in *Lockdown*.



»Bekommt man in Wüstenländern häufig: Sonnenbrand.«

Die Brandgranaten sind eine effektive Methode, um mehrere Gegner gleichzeitig auszuschalten.

»Trendy: Modenschauen im Iran.«



»Sciencefiction: Frau bedient Gewehr.«

Ihre schwedische Kollegin stört es nicht sonderlich, dass Sie mit einem Granatwerfer an ihr vorbeischießen.

schießt der KI-Hoschi Salven oder versucht, wegzurennen. Und zwingt Sie förmlich dazu, ihm kurzerhand virtuelles Blei zu verpassen. Haben Sie bei *Raven Shield* und Konsorten nach maximal zwei feindlichen Treffern ins Gras gebissen, verfügen Sie und Ihre Teamkameraden in *Lockdown* über eine Energieanzeige. Da dürfen Sie locker ein paar Bleiportionen einstecken, bevor es kritisch für Sie wird. Mit Realismus hat das also weniger zu tun. Zumal die Mannschaft mehr Stress macht, als dass sie hilft. Nicht selten gelangen Sie unkomplizierter und schneller zum Missionsziel, wenn Sie allein durch die Levels ballern. Ungefähr so wie bei *Serious Sam 2*, nur mit dem Unterschied, dass sich der kroatische Spaß-Shooter auf fiktive Waffen beschränkt.

DUMM KLICKT GUT

Damit kommen wir gleich zum zweiten spielerischen Makel, der Ihnen spätestens nach den ersten fünf Minuten auf die Nerven geht. Die künstliche Intelligenz in *Lockdown* verdient diese Bezeichnung nicht. Das Verhalten der Gegner und sogar der eigenen Mannschaftskameraden erinnerte uns an vielmehr an Paris Hilton. Fangen wir bei der Terroristenbande an. Ob in Büroräumen, auf Straßen oder weiträumigen Plätzen – Ihre Feinde stürmen oftmals aus Deckungen heraus, natürlich direkt vor die Flinten des Rainbow-Teams. Und haben die Jungs mal ein sicheres Plätzchen gefunden, verschanzen sie sich hartnäckig dort. So hartnäckig, dass die Gangster nicht merken, wenn ein voll ausgestattetes Sondereinsatzkommando hinter, neben oder sogar vor ihnen steht. Alternativ hocken die Typen meilenweit vor Ihnen hinter einer Säule und versuchen, Sie durch die massive Deckung hindurch zu attackieren. Schlimmer wird's nimmer? Doch, wenn Sie Geiseln abtransportieren wollen. Zwar befehlen Sie per Knopfdruck, ob eben jene sowie Ihre Kollegen die Position halten oder Ihnen folgen sollen. Das klappt aber nicht wirklich. Oft laufen alle Personen wild in der Gegend herum. Bis zu dem Moment, an dem Verbrecher eine virtuelle Geisel erschießen und Sie neu laden oder den Einsatz erneut starten dürfen. Kontrolle? Fehlanzeige.

HIRNLOSE KAMERADEN

Doch auch Ihre Kameraden strotzen nicht vor Cleverness, verhalten sich eher wie ungezogene Kinder. Ständig müssen Sie den Jungs und Mädels (ja, auch Frauen leisten ihren Beitrag zur virtuellen Terror-

So spielt sich Rainbow Six: Lockdown

Sie denken, Sie kennen die Finessen der *Rainbow Six*-Serie? Von wegen! *Lockdown* belehrt Sie eines Besseren!

1 KNALLEN

Unglaublich: Während Genre-Konkurrenten für übermäßigen Gewalteinsatz Minuspunkte verteilen, steht das virtuelle Töten in *Rainbow Six: Lockdown* im Vordergrund.

Keine Handschellen, kein Tränengas, keine Gnade für Terroristen und Kleinkriminelle. Alle müssen ins Pixelgras beißen. Das hat Vorgänger *Raven Shield* besser hingekriegt.

2 LEITEN



Wenigstens die Bedienung stimmt: Mit einem Knopfdruck schicken Sie Ihre Mannschaftskameraden durch die Gegend. Blöd jedoch, dass die Jungs und Mädels nur selten das tun, was Sie verlangen.

3 HACKEN



Sollten mal keine Gegner zum Abknallen bereitstehen, liegt das wahrscheinlich an gehäuft auftretenden Computern, die es zu hacken gilt. Ob Laptop, Firmen-PC oder Sicherheitsanlage – das Rainbow-Team knackt alles!

>>Pro-Gamer: Tetris.<<

KI-Schwächen: Während mehrere Gegner angreifen, schauen Ihre Kollegen die Wand an.

>>Gegenbeweis: Scherben bringen kein Glück.<<

Hinter dieser Fensterscheibe haben sich zwei maskierte Gegner versteckt.

bekämpfung) sagen, wo sie Deckung nehmen und wen sie ausknipsen sollen. Von allein kommen sie nämlich nicht drauf, dass Gangster mit Knarren eine Bedrohung darstellen könnten. Es kommt tatsächlich vor, dass ein einziger Gegner die gesamte Mannschaft niedermäht, nur weil Ihre Kollegen keinen Finger rühren wollen. Mithilfe der Leertaste verschicken Sie 3D-Symbole an Level-Punkte, die Ihr Team schnellstmöglich erreichen soll. Die Durchführung gestaltet sich jedoch kompliziert: Die vermeintlichen Elite-Polizisten bleiben schon mal an Häuserecken, herumstehenden Kisten und sogar den eigenen Kameraden hängen und laufen dann ins Leere.

LEG SIE ALLE UM!

Zur Kampagne gesellen sich weitere Modi. Dabei handelt es sich um generierte Einsätze in den Kampagnen-Karten. Sie bestimmen, wie viele Rainbow-Mitglieder auf wie viele Gegner stoßen sollen. Der Modus „Terroristenjagd" ist sogar noch simpler als die Kampagne: Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand zeigt die Anzahl der noch lebenden Feinde an, die es zu erledigen gilt. Rennen, ballern, rennen, ballern – *Rainbow Six*-Veteranen langen sich beschämt an den Kopf. Auch die Variante „Einsamer Wolf" steht im krassen Gegensatz zu den Vorzügen der Vorgängertitel. Sie hetzen allein durch die Einsätze, also fast genau so wie in der normalen Kampagne, und knallen alles ab, was Ihnen vor die Wumme kommt. Diese dürfen Sie vor dem Einsatz sogar aufrüsten: Maschinenpistolen lassen sich beispielsweise mit Laserpointer, Zielfernrohr, größerem Magazin oder Schalldämpfer versehen. Vor allem Letzteren brauchen Sie in den seltensten Fällen, da die KI-Gegner Sie nur selten bemerken, ob nun mit oder ohne Schalldämpfer. Auch macht es meistens kaum einen Unterschied, welche Knarre Sie für welchen Einsatz wählen. Hauptsache, Sie können so viele Pixel-Feinde wie möglich in kürzester Zeit umlegen.

SCHÖNE AUSSICHTEN

Mag es in *Rainbow Six: Lockdown* noch so viele spielerische Mankos geben, technisch haben wir nicht wirklich viel zu meckern. Gleich zu Beginn der Kampagne reisen Sie ins äußerst ansehnliche Algerien und kämpfen sich durch detaillierte Gebäudekomplexe. Massig Einrichtungsgegenstände wie Tische, Pflanzen und Teppiche vermitteln einen orientalischen Touch und realistische Lichteffekte machen die Inneneinsätze zu einem

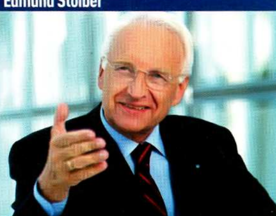


Das blaue Symbol zeigt an, wohin

Einsatz gescheitert

Wie unmöglich auch eine Mission ist: Es gibt Menschen, die versuchen es trotzdem.

Edmund Stoiber



CSU-Chef Edmund Stoiber hatte im Jahr 2002 den teuflischen Plan, Deutschland zu unterjochen. Voller Vorfreude auf die Kanzlerschaft wollte der Bayer schon „ein Glas Sekt" aufmachen, doch das Unterfangen scheiterte kläglich.

Dieter Baumann



Unser Vorzeigeathlet Dieter Baumann wollte der größte Sportler der Welt werden. Dies gelang ihm leider nicht: Neider schmuggelten illegale Substanzen in Baumanns Zahncreme und beendeten damit seine Karriere vorzeitig.

Corinna May



Der Verband zur Förderung benachteiligter Künstler plante, eine blinde Sängerin an die Spitze der europäischen Charts zu platzieren. Ralph Siegel konnte dies im letzten Moment durch eine grausame Komposition verhindern.

Foto: Actionpress (2), CSU.de

PC ACTION-Testlogbuch
Rainbow Six: Lockdown

Verfechter von taktischen Ballereien bekommen beim Anblick von *Lockdown* einen Schock. So auch wir.



FREITAG, 27.01.2006 | 13:02 Uhr
Das übliche Prozedere: Anstatt einer Verkaufsversion kriegen wir Spieletester eine Vorabfassung in die Finger. Hoffentlich gibt es nicht allzu viele Programmierfehler, denke ich mir noch. Als großer *Raven Shield*-Anhänger habe ich diesen Tag herbeigesehnt. Jetzt ist es also so weit. Ich darf auf unseren Monster-Rechnern im Zocklabor den neusten *Rainbow Six*-Titel spielen. Die Entwickler haben versprochen, dass die PC-Fassung besser ist als die Konsolenversion. Ich glaube dran und mache mir vor Freude fast in die Hose.

FREITAG, 27.01.2006 | 14:10 Uhr
Ich installiere das Spiel. Meine Vorfreude kennt keine Grenzen mehr. Ich schaue 20 Minuten zu, wie sich langsam der Ladebalken füllt. Endlich darf ich loslegen. Das Intro-Filmchen schnell weggeklickt, ein paar Knarren ausgesucht und schon geht der erste Einsatz in Südafrika los. Wow! Diese Grafik! So Jungs, bewegt eure Hintern hier herüber! Ich sagte hierher! Und wieso bleibt der eine Hoschi da hinten stehen? Ist bestimmt nur Zufall. Da, Gegner! Angriff! Wieso schaut ihr mich alle so blöd an? Da hinten greift der Feind an und ihr starrt Löcher in die Luft? Verdammt! Hier ist was faul ...

FREITAG, 27.01.2006 | 14:21 Uhr
Nach den ersten zehn Spielminuten bin ich desillusioniert. Ich frage mich, wo das grandiose Spielprinzip der vergangenen *Rainbow Six*-Titel geblieben ist. Ich bin überzeugt, dass dies ein böser Traum ist. Deshalb kneife ich dem Kollegen Hesse in den Hintern, doch der kneift zurück – und es tut weh. Anscheinend ist dies wohl doch die Wirklichkeit.

FREITAG, 27.01.2006 | 16:27 Uhr
Nachdem ich knappe zwei Stunden auf dem Redaktionsklo geflennt habe, wage ich mich wieder ran an mein Testmuster. In der Hoffnung, dass sich Teamkameraden und Terroristen nur in der ersten Mission so blöd verhalten, spiele ich weiter. Doch mein Flehen wird nicht erhört. Den taktischen Tiefgang des Vorgängers *Raven Shield* ersetzte man durch unkoordinierte Schusswechsel. Keiner meiner Kameraden hört auf mich, dauernd bleibt jemand hängen und den Feinden hat man anscheinend das Gehirn amputiert.

MONTAG, 30.01.2006 | 11:48 Uhr
Ich habe die ersten zehn Einsätze durchgespielt, der mäßige Eindruck bleibt bestehen. Auch die anfangs so attraktive Optik hat ab und an ihre Tiefpunkte. Manche Räume wirken so trist wie das Gesicht eines Waisenkindes, während andere Szenarien durch Lichteffekte und Detailreichtum glänzen. Das ist echt komisch!

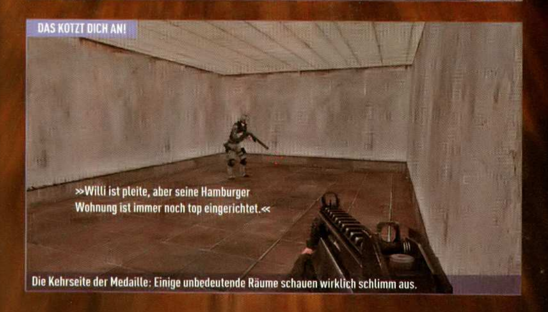
MONTAG, 30.01.2006 | 15:22 Uhr
Ich spiele die Konsolenfassung von *Rainbow Six: Lockdown* und arbeite die Unterschiede heraus. Zwar ist die PC-Version attraktiver, aber spielerisch genau so monoton und uninspiriert wie das Konsolenvorbild. Ich stürze mich von nun an in die Mehrspieler-Modi. Endlich – nach ein paar Stunden – gewinne ich mein Lächeln zurück.

DAS ROCKT DICH WEG!

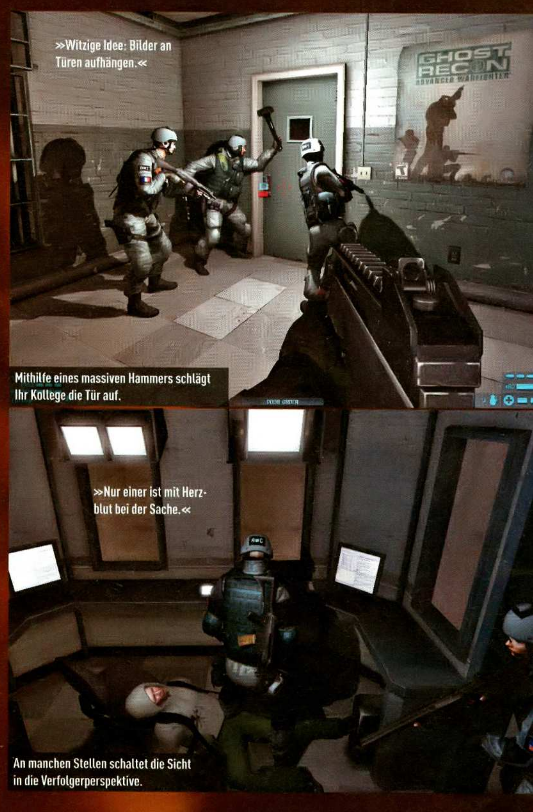


Die Grafik ist größtenteils gelungen. Besonders schön: Flimmereffekte wie hier.

DAS KOTZT DICH AN!



Die Kehrseite der Medaille: Einige unbedeutende Räume schauen wirklich schlimm aus.



Mithilfe eines massiven Hammers schlägt Ihr Kollege die Tür auf.

An manchen Stellen schaltet die Sicht in die Verfolgerperspektive.

Augenschmaus. Auch draußen steppt der Bär. In dem hübschen Wüstenstädtchen dient Ihnen ein ausgebrannter Bus als Deckung vor einem durchgeknallten Terroristen, der Sie mit einem Raketenwerfer angreift. Und wenn dann noch ein Black-Hawk-Hubschrauber zur Verstärkung anrückt und mächtig Staub aufwirbelt, können wir den Machern nur noch ein Lob aussprechen. Diese haben die ursprüngliche Konsolenfassung für den PC richtig aufpoliert. Und tatsächlich: Die PC-Variante von *Rainbow Six: Lockdown* sieht Welten besser aus als das Original.

WELTREISE
Ein weiteres positives Beispiel für ein gelungenes Szenario ist die Mission „Parlament". Hierbei verschanzen sich bewaffnete Verbände im schottischen Regierungsgebäude. Ihre Aufgabe bei diesem Nachteinsatz: die Geiseln heil nach Hause bringen. Sie

Vergleich



Rainbow Six: Raven Shield

PRO + CONTRA
- + Umfangreiche Kampagne
- + Starke KI
- + Feiner Mehrspieler-Modus
- + Übersichtliche Bedienung

86 % EINZELSPIELER



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate



PRO + CONTRA
- + Neue Mehrspieler-Modi
- + Halt-Kommandos
- − Fehlende Story
- − Dümmliche KI



73 % EINZELSPIELER



Rainbow Six: Lockdown

PRO + CONTRA
- + Schicke Optik
- − Schlechte KI
- − Misslungenes Spielprinzip
- − Schwache Animationen



64 % EINZELSPIELER

»Schon gut, wir glauben dir ja, dass du Spagat kannst.«

In Südafrika liefert sich das Rainbow-Six-Team Gefechte mit einheimischen Terroristen. Den Kollegen links im Bild hat es jeodch erwischt.

kämpfen sich Raum für Raum bis zum Plenarsaal durch. Dort treffen Sie auf die verschreckten Geiseln, die es fortan vor den Gegnerwellen zu beschützen gilt. Aus sämtlichen Ecken des Saals tauchen Feinde auf, sogar Scharfschützen nehmen Sie aufs Korn. Wäre da nicht dieser fade Beigeschmack der misslungenen künstlichen Intelligenz, dann hätten wir bei dieser Mission definitiv mehr Spaß verspürt. Im Verlauf der 16 Missionen der Kampagne, die in zwei oder mehr Abschnitte eingeteilt sind, besuchen Sie außerdem die Straßen Amsterdams, Südafrikas, Frankreichs und Spaniens. Die Schauplätze schauen zwar überwiegend ordentlich aus, aber die Animationen sämtlicher Personen trüben den guten Gesamteindruck. Sowohl die Teamkameraden als auch die Feinde zucken mitunter wie Parkinsonkranke durch die Levels. Alles wirkt sehr hektisch und unkoordiniert. Konkurrent *The Regiment* zeigt, wie es richtig geht: Actionreiche Schusswechsel, abwechslungsreiche Missionen und realistischeres Teamverhalten motivieren mehr als tumbe Ballerorgien. Die Rahmenbedingungen für ein spannendes Anti-Terror-Abenteuer bei *Rainbow Six: Lockdown* stimmen zwar, doch die vielen KI- und Animationsfehler und das monotone Spielprinzip lassen einfach keine echte Spielfreude aufkommen. Wären die Entwickler bei den Wurzeln der Serie geblieben, hätte das weniger Kopfschmerzen bereitet.

SPRICH ZU MIR!

Ebenfalls gewöhnungsbedürftig sind die Kommentare, die Ihnen die Kollegen unter anderem aus Frankreich, Israel oder Großbritannien zuflüstern. Die Verkaufsversion ist komplett eingedeutscht, in unserer Testfassung sprachen sämtliche Beteiligten aber noch Englisch. Darunter waren Sprüche wie

Vergleichzeit!



PC-Spieler zu sein, hat manchmal Vorteile. Auch dieses Mal gibt's Grund zur Freude. Aber nicht ausschließlich ...

In vielen Fällen gleichen sich PC- und Konsolenversionen eines Spiels wie ein Ei dem anderen. Anders bei *Rainbow Six: Lockdown*, das für Playstation 2, Gamecube und Xbox schon im September vergangenen Jahres erschien. Die Macher haben der PC-Variante also ein paar weitere Monate Entwicklungszeit gegönnt und dabei die Optik aufpoliert, wenige spielerische Ungereimtheiten ausgemerzt und einige Extras dazu gepackt. Darunter sind zusätzliche Waffenfunktionen und erweiterte Schauplätze mit deutlich mehr grafischen Details. So glänzen die Szenarien durch schicke Einrichtungsgegenstände wie Vasen oder Töpfe, die Sie dank Physik-Engine natürlich umschießen dürfen, und neue Lichteffekte. Die optionalen Waffenaufsätze sind ausschließlich in der PC-Version verfügbar. Doch nicht alle Neuerungen sind positiv: Die netten Scharfschützen-Missionen aus der Konsolenversion sind komplett verschwunden. Außerdem ersetzten die Entwickler die zahlreichen Zwischensequenzen, die die Hintergrundgeschichte um einen Virus erzählten, durch langweilige Einführungstexte zu Missionsbeginn. Auch die Visier-Ansicht der Urfassung fehlt.



Das blaue Symbol zeigt an, wohin sich Ihr Kamerad bewegen soll.

Mit dem Nachtsichtgerät behalten Sie auch an dunklen Schauplätze, wie diesem Wüstencamp in Algerien, den Durchblick.

„Haha, Tango neutralisiert!", und „Noch ein Kill!" Eigentlich sind wir in diesem Genre solche Phrasen gewohnt, doch der überhebliche Ton der Kameraden nach dem kontinuierlichen Ableben der Pixel-Gegner ist geschmacklos.

DER AUSWEG!
Bei derart nervigen KI-Kollegen und Gegnern bleibt Taktik-Freunden nur eine Lösung: Der Mehrspieler-Modus für bis zu 15 Mitspieler. Dieser stellte sich bei unserem Test als Höhepunkt des Titels heraus, weil menschliche Spieler die lausigen KI-Kollegen ersetzen. Hierbei keimte dann sogar *Rainbow Six*-Atmosphäre auf, doch das entschuldigt den öden Einzelspieler-Part nicht.

Lukasz Ciszewski

Info: www.rainbowsixgame.com

Lass die Gruppen tanzen!

Im Einzelspieler-Modus ist ohne Zweifel der Wurm drin. Mehr Laune macht der nette Mehrspieler-Teil.

1 FREE FOR ALL
Die Variante Free for All ist nichts anderes als ein Deathmatch, bei dem sich Söldner und Rainbow-Mitglieder im wilden Chaos über den Haufen schießen. Dabei kommen endlich die Vorzüge von Waffenaufsätzen zum Vorschein.

2 RETRIEVAL
Merkwürdiger Modusname, gewohntes Spielprinzip: Zwei Teams stehlen in dieser Capture-the-Flag-Variante die Flagge der gegnerischen Mannschaft und bringen sie zur eigenen Basis zurück.



3 RIVALRY
Da haben sich die Macher wohl vom populären Valve-Shooter *Counter-Strike* inspirieren lassen: In Rivalry entschärfen die Guten Bomben und retten Geiseln – die Bösen sollen dies verhindern. Der beste Modus in *Lockdown*.

4 TEAM-ADVERSARIAL
Bei Team-Adversarial handelt es sich wiederum um einen klassischen Spielmodus, nämlich Team-Deathmatch. Zwei Teams, eine Aufgabe: Die feindliche Mannschaft umlegen und selbst am Leben bleiben. Besonders nett gestaltet sich dieser Modus auf neu aufgelegten Karten wie 747.

5 KOOPERATIONS-MODI
Mit Koop und Terroristenjagd stehen gleich zwei Modi für Sie und Ihre Kumpels bereit. Mit wahlweise einem oder drei weiteren Mitspielern durchleben Sie die Einsätze der Einzelspieler-Kampagne und reisen durch Schottland, Spanien, Frankreich und Nordafrika.

LUKASZ CISZEWSKI



Das Jahr ist zwar noch jung, aber für mich stellt der Einzelspieler-Part von *Rainbow Six: Lockdown* schon jetzt eine der Enttäuschungen 2006 dar. Das liegt in erster Linie daran, dass in *Lockdown* nicht das drinsteckt, was der Name *Rainbow Six* vermuten lässt. Taktik? Realismus? Clevere Kameraden? Wo ist all das geblieben? Die wahren Qualitäten kommen beim Mehrspieler-Modus zum Vorschein. Da sind mir menschliche Kollegen um einiges lieber als die unfähigen KI-Mitstreiter, die sich ständig selbst im Weg stehen und in die Luft glotzen. Die grafische Darstellung kann sich, mal abgesehen von den unschönen Animationen, ebenfalls sehen lassen. Einen hübscheren Taktik-Shooter finden Sie nirgends.

AHMET ISCITÜRK



Ich habe das erste *Rainbow Six*-Spiel geliebt. Mein Rechner war damals so lahm, dass ich es nicht einmal im Vollbild-Modus zocken konnte. Trotzdem kämpfte ich mich durch, weil der Titel einfach nur scharf war. Auch die Add-ons und Nachfolger habe ich verschlungen. Wobei da die Qualität ja schon von Fall zu Fall schwankte. Bei *Rainbox Six: Lockdown* fühle ich mich ein wenig wie der Vater eines missratenen Sohnes. Ich bemühe mich redlich, aber es fällt mir schwer, da ein Gefühl von Liebe zu entwickeln. Die KI der computergesteuerten Figuren ist das größte Problem. Konamis *The Regiment* ist zwar auch nicht perfekt, macht auf Dauer aber mehr Freude als Ubisofts Werk.

Rainbow Six: Lockdown

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	16. Februar 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Red Storm Entertainment
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch (Deutsch geplant)

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Team Adversarial, Rivalry, Free for All, Retrieval, Koop, Terroristenjagd; 1 Spieler pro DVD.

PREIS	66%
GRAFIK	86%
SOUND	78%
STEUERUNG	80%
EINZELSPIELER	64%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Gravierende KI-Schwächen in den zwei wichtigen Kooperations-Modi -15%
- Wenig taktische Möglichkeiten -6%
- Karten zu ähnlich aufgebaut -3%
- Waffenbalancing nicht ideal -3%

GUT
Hübscher Taktik-Shooter mit seichtem Spielverlauf und dummen Gegnern.

73% MEHRSPIELER

Prüfstand: Rainbow Six: Lockdown

Sie wollen bei RAINBOW SIX: LOCKDOWN bösen Terroristen den Garaus machen und das mit konstanten Bildern pro Sekunde von 30 oder mehr? Dann sollten Sie mit einem flotten 3D-Beschleuniger oder unseren Tuning-Tipps gerüstet sein.



Der Detailgrad Ihrer virtuellen Mitstreiter und der Objekte ist hoch. Dazu kommen hochwertige Spiegelungen, detaillierte Figurenschatten sowie Glanzpunkte auf den Autos, Waffen und Kampfanzügen.

Die Qualität der Texturen ist deutlich geringer, die Pfütze im Vorgrund ist verschwunden. Weder die Autos noch Ihre Teamkameraden sind mit Glanzpunkten verziert und auch die Figurenschatten fehlen.

Tuning-Tipps

Um *Rainbow Six: Lockdown* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3 GHz
- ☐ 1 GByte RAM
- ☐ Geforce 6800 Ultra/Radeon X850 XT-PE

Mit 1,5 GHz, 256 MByte RAM und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei „World Texture Detail", „Character Texture Detail" und „Character Model Detail" den Wert „Low" auswählen
- ☐ Unter „Character Shadow Detail" „None" einstellen
- ☐ Mit niedrigen Effekt-Texturen- und Partikel-Details spielen
- ☐ Die Optionen „HDR", „World Decals", „Post Processing Effect" und „Dynamic Shadow Detail" deaktivieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ „World Texture Detail" und „Character Texture Detail" auf „High" stellen
- ☐ Bei „Character Model Detail", „Character Shadow Detail", „Effect Texture Detail", „Particle Detail" und „Reflection Detail" den Wert „Medium" anwählen
- ☐ Die Optionen „HDR", World Decals", „Character Decals", „Character Specular Lighting", „Post Process Effect" sowie „Dynamic Object Shadows" ausschalten
- ☐ „World Specular Lighting" aktivieren

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XT/XL sollten Sie :

- ☐ Alle Grafikoptionen auf den jeweiligen Höchstwert stellen respektive einschalten
- ☐ Bei „Anti-Aliasing" „2x" oder „4x" wählen
- ☐ Unter „Texture Filtering" „Anisotropic 4x" oder „Anisotropic 8x" einstellen

Das Menü: Advanced Video Options von *Rainbow Six: Lockdown*

1. **World/Character Texture Detail:** Texturen mit einem niedrigen Detailgrad sind wegen der sehr schlichten Optik nur bei einer schwachen Grafikkarte wie Geforce 6200 oder Radeon 9200 zu empfehlen.
2. **Character Model Detail:** Hier legen Sie fest, wie aufwändig die Geometrie für das Pixel-Personal ausfallen soll. Für die Einstellung „High" muss Ihre CPU mit mindestens 3 GHz takten.
3. **Character Shadow Detail:** Figurenschatten mit einer aufwändigen Geometrie erfordern CPU-Rechenleistung. Spieler mit einem Prozessor unterhalb von 2 GHz sollten auf alle Schatten verzichten.
4. **Reflection Detail:** Detaillierte Reflexionen kosten viel Grafikleistung. Daher erst mit einer schnellen Grafikkarte auf „Very High" stellen.
5. **World/Character Decals Enabled:** Einschussspuren an Wänden oder auf den Körpern der Figuren bedeuten zusätzliche Geometrie. Erst eine CPU von 3 GHz oder höher erledigt diese Mehrarbeit ansprechend.
6. **World/Character Specular Lighting Enabled:** Glanzpunkte auf den Objekten und Spiel-Charakteren sehen hübsch aus, erfordern aber eine schnelle Grafikkarte wie Geforce 6800 Ultra oder Radeon X850 XT-PE.
7. **Dynamic Object Shadow Detail Enabled:** Die dynamischen Objektschatten sollten Sie ebenfalls erst ab einer 3-GHz-CPU aktivieren.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 (Qualitäts-Modus*)
ab 1 GHz	Min. Details	Noch okay	Noch okay	Mies	Mies	Noch okay	Mies	Noch okay	Mies
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	Min. Details	Okay	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Okay	Mies
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Noch okay	Noch okay
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Gut	Gut	Gut	Optimal	Sehr gut
	Max. Details	Noch okay	Mies	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Gut	Okay
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
	Max. Details	Okay	Noch okay	Okay	Mies	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Optimal	Sehr gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut

RAM ▼: 128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um die virtuelle Terroristenhatz in voller Detailpracht und mit 30 oder mehr Fps zocken zu können, benötigen Sie mindestens eine 3-GHz-CPU, 1 GByte RAM sowie Geforce 6800 Ultra oder Radeon X850 XT-PE. Wenn Sie Details zugunsten der Leistung abregeln müssen, sollten Sie die Schatten ausschalten, den Detailgrad der Charaktere reduzieren und auf sämtliche Einschussspuren verzichten.



Im Sonnenuntergang bereitet sich das SWAT-Team auf den Einsatz vor.

»Haben zu lange gewartet: Ski-Fahrer.«

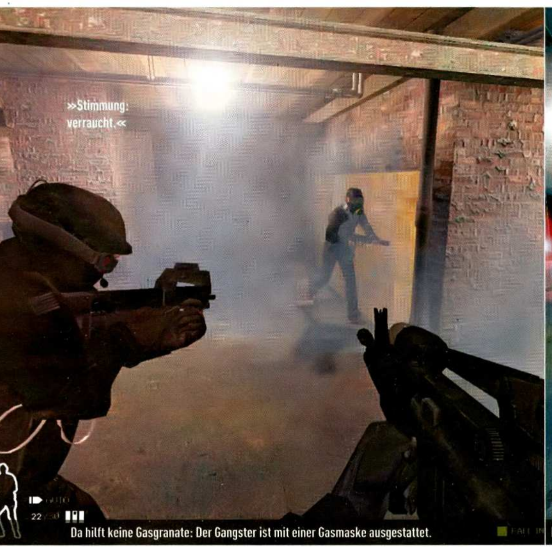
Auf die stürmische Art

Mit THE STETCHKOV SYNDICATE erscheint das erste Add-on zu SWAT 4. Kann es dem gelungenen Hauptspiel das Wasser reichen?

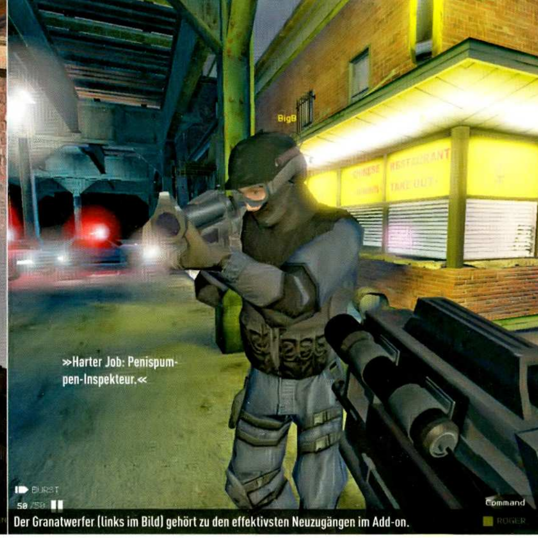
Der Taktik-Shooter *SWAT 4* lässt sich simpel als Polizei-Simulation umschreiben. Doch nein, Sie dürfen sich nicht von militanten Studenten oder Hooligans vermöbeln lassen oder Poncho tragende Ökos von den Eisenbahngleisen zerren. Sie steuern schließlich ein Mitglied der gnadenlosen US-Elite-Polizeieinheit SWAT (Special Weapons and Tactics) und keine deutsche Politesse. Deshalb haben die Macher beim Erweiterungs-Pack *The Stetchkov Syndicate* neben den obligatorischen neuen Waffen die praktische Funktion „Faustschlag" eingebaut. Damit lassen sich störrische Zivilisten zur Vernunft bringen, die sich auch nach Schreiattacken wie „Hände hoch! Sofort auf den Boden!" partout keine Handschellen anlegen lassen wollen. Waren Sie im Hauptprogramm noch auf das Pfefferspray angewiesen, verpassen Sie den virtuellen Brillenschlangen und Altersheimbewohnern nun einen Satz heißer Ohren. Politisch korrekt ist dies vielleicht nicht, aber von amerikanischen Polizisten sind wir ja manches gewohnt, zumindest aus dem TV.

FADEN VERLOREN

Das Hauptprogramm hob sich durch abwechslungsreiche Schauplätze von der Taktik-



Da hilft keine Gasgranate: Der Gangster ist mit einer Gasmaske ausgestattet.



Der Granatwerfer (links im Bild) gehört zu den effektivsten Neuzugängen im Add-on.

Shooter-Masse ab. Das SWAT-Team befreite jugendliche Discogänger aus einem von Terroristen besetzten Nachtclub, legte einem Sexualstraftäter im Haus seiner Mutter das schmutzige Handwerk und stieß bei der Durchsuchung eines Sektenhauptquartiers auf ein Kindergrab. Mit der Erwartung, dass das Erweiterungs-Pack genau so spannungsgeladen an das Hauptspiel anknüpft, spielten wir die sieben neuen Missionen durch. *The Stetchkov Syndicate* hat uns diesbezüglich enttäuscht. Das liegt schon mal daran, dass wir bei dem Titel des Add-ons eine Hintergrundgeschichte vermuteten. Doch *Das Stetchkov Syndikat* ist wie schon die Vorgänger eine Ansammlung von Missionen, denen ein roter Faden fehlt. Gelegentliche Hinweise in der Einsatzbeschreibung geben zwar Anhaltspunkte, dass die Stetchkov-Brüder etwas mit den Anschlagsserien und Geiselnahmen zu tun haben könnten – einen wirklichen Zusammenhang verleiht dies dem virtuellen Polizeialltag aber nicht. Lediglich das Altersheim mit beschaulicher Kapelle sowie der düstere U-Bahnhof stechen spielerisch und atmosphärisch heraus. Fast schon belustigend wirken die Gangster im Drogenlabor: Sie stürmen die Räumlichkeiten, entdecken Hanfplantagen sowie Tonnen von Drogen. Kriegen Sie einen der Verantwortlichen in die Finger, beteuern diese ihre Unschuld: „Es ist nicht so, wie Sie denken! Wir backen hier nur Kekse!" Klar. Und Guido Westerwelle liebt eine Frau.

FESSELSPIELCHEN

Beim Hauptspiel bemängelten wir nicht nur die fehlende Hintergrundgeschichte, auch den austauschbaren Kollegen hätten ein paar Charakterzüge gut getan. Steve Reynolds, ein deprimierter Intellektueller, Tony Girard, ein ungeduldiger Waffennarr, Allen Jackson, ein schizophrenes Weichei – so oder ähnlich hätten wir es uns gewünscht. Wenn im Einsatz einer der Kameraden draufgeht, brechen wir nicht in Tränen aus, sondern denken uns: „Pfeif drauf! Nächste Runde ist der unsterbliche Typ eh wieder auf den Beinen!" Ferner trieb uns die nervige Suche nach den letzten Geiseln abermals in den Wahnsinn. Sie müssen sämtliche Terroristen und Geiseln ausfindig machen, sie

So zockt sich der Mehrspieler-Modus von The Stetchkov Syndicate

Während sich beim Einzelspieler bis auf wenige Kleinigkeiten nicht viel getan hat, nahmen die Entwickler den Mehrspielerpart richtig ran.

1 GRABSCHEN



Zu den drei Spielmodi aus dem Hauptspiel (Barricaded Suspects, VIP Escort und Rapid Deployment) gesellt sich in *The Stetchkov Syndicate* die Variante Smash & Grab dazu, die an das populäre Capture the Flag erinnert. Ein Team soll einen in der Karte versteckten Koffer klauen, die gegnerische Mannschaft dies verhindern. Will der Dieb mit dem Koffer abhauen, kann er nur mit seiner Sekundärwaffe durch die Karte dümpeln. Die neuen Online-Statistiken zählen diesmal sämtliche Abschüsse und Punkte mit.

2 FÜHREN



Haben Sie den Kooperations-Modus im Hauptspiel gezockt? Dann ist Ihnen wahrscheinlich aufgefallen, wie unkoordiniert die Einsätze mit unfähigen Kameraden ablaufen können. Dank des Add-ons gibt es diese Probleme nicht mehr. Das Team wählt vor den Missionen einen Einsatzleiter, der allein Befehle an die Kameraden verteilen darf. An den bunten Symbolen erkennen die Untergebenen, was der Chef geordert hat. Außerdem dürfen Sie per Headset Taktiken im integrierten Kommunikationsprogramm austauschen.

3 KOOPERIEREN



Bisher war die maximale Spieleranzahl im spaßigen Kooperations-Modus auf vier weitere Mitspieler beschränkt. Doch die Macher bei Irrational Games haben sich Gedanken gemacht und motzten den populären Spielmodus noch mal kräftig auf. Nun dürfen sage und schreibe zehn Möchtegern-Bullen gleichzeitig anstürmen. Dies eignet sich besonders gut bei Karten, die über zwei Einstiegspunkte verfügen. Bei dieser Übermacht haben auch die fiesesten Gangster nichts mehr zu lachen.

PC ACTION-Testlogbuch SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Wie zu erwarten war, dauerte es nicht lange, bis wir das erste *SWAT 4*-Add-on durchgespielt hatten.

LUKASZ CISZEWSKI



DONNERSTAG, 12.01.2006 | 12:30 Uhr
Puh! Das wäre geschafft, meine Artikel für PC ACTION sind im Kasten. Doch wir Arbeitstiere haben keine Zeit zum Ausspannen, sondern wagen uns sofort an die Testmuster für die kommende Ausgabe heran. Eine perlweiße CD mit der Aufschrift „SWAT 4 Expansion" liegt auf meiner Tastatur. Daneben ein Zettel, auf dem steht: „Willst du mit mir gehen? Ja? Nein? Vielleicht? Gruß, Ralph." Ich erkläre meinem Kollegen, dass mir meine Freundin etwas Leckeres gekocht hat und ich heute ausnahmsweise nicht zum Fast-Food-Restaurant fahren will.

DONNERSTAG, 12.01.2006 | 16:54 Uhr
Die ersten vier Missionen habe ich durchgezockt. Der Einsatz von Tränengas im Altersheim hat mir besonders gut gefallen. Auch das Drogenlabor, das in einem beschaulichen Einfamilienhaus versteckt war, stellt einen der bisherigen Höhepunkte dar. Doch genug gearbeitet für heute, mein Abendprogramm wartet zu Hause.

FREITAG, 13.01.2006 | 10:47 Uhr
Pah! Nur Idioten glauben daran, dass an einem Freitag den 13. mehr Unglücke passieren als an anderen Tagen. Ich begebe mich in die Redaktionstoilette, rutsche auf dem frisch geputzten Boden aus und lege mich fast aufs Fressbrett. Jetzt halte ich lieber meinen Mund.

FREITAG, 13.01.2006 | 13:03 Uhr
Wie? Schon fertig? Die sieben Missionen sind schneller vorbei als der Sex von Kollege Sauerteig, der neuerdings mit stundenlanger Verspätung und Augenringen bis zum Boden bei der Arbeit ankommt. Seine Ausrede: „Ich bin Vater geworden, verdammt!" Welche Ausrede die Entwickler von *The Stetchkov Syndicate* wohl haben, dass die Kampagne des Add-ons nicht nur kurz, sondern auch weniger abwechslungsreich ist als die des Hauptprogramms?

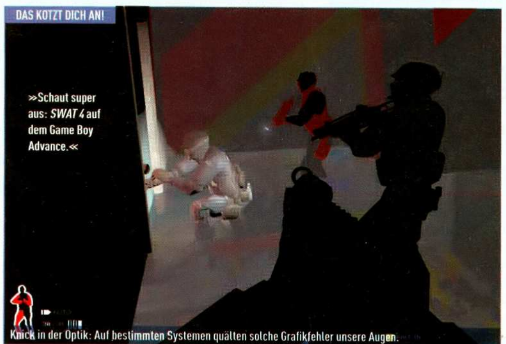
MONTAG, 16.01.2006 | 14:28 Uhr
Kollege Bezold und ich wagen uns ins Netzwerk, um die neuen Funktionen des Mehrspielerparts auszuprobieren. Wir spielen Smash & Grab und stellen fest, dass es sich um eine Light-Variante von Capture the Flag handelt. Die Faustschlag-Taste kristallisiert sich dabei als besonders effektiv heraus. Kupferdach Bezold trifft mich genau in die virtuelle Visage und ich beginne zu taumeln. Danach schmeißt er eine Gasgranate nach mir. Das verschwommene Bild auf dem Monitor dreht sich so stark, dass mir übel wird.

DAS ROCKT DICH WEG!

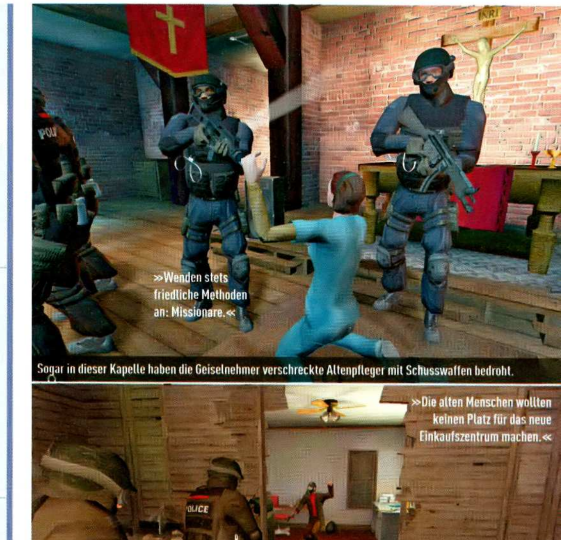


Poster zum fiktiven Theaterstück *Dean of the Dead*: Wieder beweisen die Macher ihren Sinn für Humor.

DAS KOTZT DICH AN!



Knick in der Optik: Auf bestimmten Systemen quälten solche Grafikfehler unsere Augen.



Sogar in dieser Kapelle haben die Geiselnehmer verschreckte Altenpfleger mit Schusswaffen bedroht.

Die SWAT stellt einen bewaffneten Mann. Bis er seine Knarre auf den Boden legt, ist Vorsicht geboten.

mit Handschellen fesseln und dem SWAT-Hauptquartier melden. Haben Sie im Eifer des Gefechts eine Person im Keller übersehen, hält die Geisel stundenlang die Hände hoch – bis das SWAT-Team sie endlich knebelt. Das mag vielleicht realistisch sein, strapaziert jedoch den Spielspaß unnötig.

HALT!

The Stetchkov Syndicate bringt einige Neuerungen mit sich. An fast einem Dutzend neuer Ballermänner dürfen sich sowohl die Polizei als auch die Gangster im Mehrspieler-Modus vergreifen. Darunter die eine oder andere Knarre und Maschinenpistole. Am interessantesten ist jedoch eindeutig der vielseitige Granatwerfer. Dieser lässt sich mit Gas- und Blendgranaten sowie Gummigeschossen laden. Ein gezielter Schuss vor die Beine, ein wenig Gebrüll – und schon lenken die Bösewichte ein. „Nicht schießen!" schreien

Vergleich







Rainbow Six: Raven Shield	SWAT 4	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Umfangreiche Kampagne	+ Spannende Missionen	+ Neue Mehrspieler-Modi
+ Starke KI	+ Gelungener Sound	+ Halt-Kommandos
+ Feiner Mehrspieler-Modus	+ Kooperations-Modus	− Fehlende Story
+ Übersichtliche Bedienung	− Fehlende Story	− Dümmliche KI
86% EINZELSPIELER	84% EINZELSPIELER	73% EINZELSPIELER

»Riesig: Soundanlagen von Teufel.«

Teuflisch: In diesem Nachtclub sollte ein Rock-Konzert steigen, doch eine Gruppe Terroristen hatten etwas dagegen.



LUKASZ CISZEWSKI

„Los, los, los! Zeit für den Einsatz", oder „Hier ist das Eindringteam!" – Deutsche Synchronisationen in allen Ehren, aber es hört sich ziemlich uncool an, wenn amerikanische Polizisten Deutsch sprechen. Sehr schade finde ich, dass sich die Entwickler die Kritik am Hauptspiel nicht zu Herzen genommen haben. Sterbliche Pixelkollegen mit mehr Charakter, eine spannende Hintergrundgeschichte und eine ausgefeilte künstliche Intelligenz fehlen mir weiterhin. Zumindest der Mehrspieler-Part ist diesmal spaßiger: Mit neun weiteren Kameraden Häuser und Büros zu stürmen, ist einfach nur fett!



BENJAMIN BEZOLD

Der Umfang von *The Stetchkov Syndicate* ist so dürftig wie die Oberweite von Ally McBeal. Brutale Cops wie ich haben sich bereits nach vier Stunden durch die Kampagne gemäht. Das ist selbst für ein Add-on zu wenig. Zumal die Missionen wenig Abwechslung bieten und stellenweise die Szenarien des Hauptprogramms aufwärmen. Ständig beschleicht einen das Gefühl „Hey, das kenn ich doch schon". In puncto Atmosphäre ist die Erweiterung aber unschlagbar. Wenn demente Opis vor Angst durchs Altersheim flitzen und an den Wänden Blut klebt, läuft selbst mir ein kalter Schauer den Rücken herunter. Ebenfalls allererste Sahne ist der kooperative Mehrspieler-Modus. Denn hier ziehen Sie nicht mit den trotteligen KI-Kameraden in den Einsatz.

die Gegner, während sie sich vor Verwunderung oder bedingt durch das Tränengas die Augen reiben. Unblutig und sorgfältig geplant sollte ein Polizeieinsatz sein: Überwältigen Sie sämtliche Verbrecher ohne den Einsatz scharfer Munition, winken die meisten Punkte am Ende der Mission. Eine weitere Neuerung sind die Halt-Kommandos. Hört sich merkwürdig an, ist aber praktisch. Beispiel: Wollen Sie einen Raum besonders effektiv stürmen, teilen Sie Ihre Mannschaft in zwei Gruppen, die sich an jeweils einer Tür positionieren. Damit Ihre Leute nicht willkürlich in das Geschehen eingreifen, halten Sie den Befehl fürs Stürmen so lange zurück, bis alle bereit sind. Mit einem „Los!" starten Sie den Angriff aus zwei Richtungen.

CLEVER UND SMART?

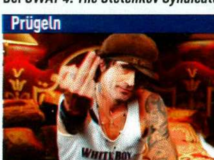
Sowohl die Kameraden als auch die Verbrecher wirken im Add-on besonders doof. Die Teammitglieder laufen schon mal im Kreis und fuchteln wild in der Gegend herum, anstatt die anstürmenden Terroristen zu beachten. Nicht selten rennen Freund und Feind ineinander und schauen sich sinnfrei an. Unschöne Konsequenz: Der Gangster erschießt den zögernden Pixel-Kollegen, den Sie im späteren Verlauf der Mission schmerzlich vermissen. Aber so läuft's nun mal im harten Polizistenleben. Lukasz Ciszewski

Info: www.swat4.com

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Bei *SWAT 4: The Stetchkov Syndicate* dürfen Sie viele ungewöhnliche Dinge machen.

Prügeln



Dank der neuen Box-Funktion hauen Sie zickigen Geiseln eine rein. In Wirklichkeit dürfen das nur Profi-Boxer und Frauenschläger Tommy Lee.

Fesselspielchen



Um Chaos zu vermeiden, fesseln Sie sämtliche Zivilisten und Gangster. Es soll sogar Menschen geben, die so etwas anregend finden.

Entschärfen



Als Bombenspezialist machen Sie Sprengsätze unschädlich. Und tatsächlich! Auch Menschen können völlig unscharf sein.

Fotos: action press (2), CDU

The Stetchkov Syndicate

PREIS	Ca. € 18,-
TERMIN	24. Februar 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Irrational Games
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Windows 98 SE, DirectX 8.1

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Barricaded Suspects, VIP Escort, Rapid Deployment, Smash & Grab, Koop; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	78%
SOUND	79%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Missionen ähneln sich stark	- 8%
Fehlende Hintergrundgeschichte	- 6%
KI-Aussetzer	- 5%
Stellenweise grobe Grafikfehler	- 3%
Nervige Geiselsuche	- 3%
Nervige Synchronisation	- 2%
=	

GUT
Unspektakuläres Add-on mit grafischen und spielerischen Schwächen.

73%
EINZELSPIELER

Sport und Totschlag



Was das gerenderte Bild zeigt, kann die Heldin auch im Spiel: kopfunter an einer Stange oder einem Rohr hängen und schießen.

»Nach der Hochzeit lassen sich alle Frauen hängen und werden fett.«

In BLOODRAYNE 2 macht eine Frau das, was Frauen viel öfter machen sollten: Geschnetzeltes.

Halbvampir Blade in den gleichnamigen Filmen mit Wesley Snipes ist ja schon eine coole Sau. Die Heldin aus *Bloodrayne 2* präsentiert sich wie dieser große schwarze Mann – nur besser; für den Großteil der Herrenwelt jedenfalls: Denn neben akrobatischen Kampf- und Turneinlagen, heftigen Schießereien und lässigen Sprüchen bestaunt der geneigte Zocker in diesem Actionspiel den vielleicht schärfsten Hintern der Softwaregeschichte und mindestens zwei weitere gute Argumente. Allerdings hält der Titel nicht, was er verspricht. *Bloodrayne* soll eine Anspielung auf die englische Wortkombination „blood rain" sein, was so viel wie „Blutregen" bedeutet. Ausgerechnet den gibt's aber nicht zu sehen (siehe unten stehenden Kasten „Blut? Arm?"). Was Sie stattdessen erwartet, verraten wir Ihnen auf den folgenden sechs Seiten.

DRAMA IN ACHT AKTEN

Bloodrayne 2 ist der Nachfolger eines nie in Deutschland erschienenen Vampir-Abenteuers, das trotzdem auf der Liste der jugendgefährdenden Medien steht. Schon hier kämpfte die grazile Rayne, halb Mensch und halb Vampir, auf der Seite des Guten und bot in den Dreißigerjahren den Nazis und dem Dämon Beliar die Stirn.

Blut? Arm?

Wie *Bloodrayne 2* dem deutschen Markt angepasst wurde.

Ein Vampirspiel ohne Blut – das finden wir derart abwegig, dass es fast witzig ist. Realsatire quasi. Obwohl nur Volljährige sie kaufen dürfen, fließt in der deutschen Version von *Bloodrayne 2* kein Tröpfchen des roten Pixelsaftes. Dass der Spieler folglich nicht so deutlich sieht, wenn er einen Gegner trifft, wirkt sich unserer Meinung nach ebenso auf den Spielspaß aus wie die Tatsache, dass die Atmosphäre allgemein leidet. Gegner durch die Luft schleudern, damit sie von spitzen Objekten aufgespießt werden? Ja, geht! Herumfliegende Arme oder andere Körperteile? Nein! Und sonst? Die Menüs wurden übersetzt und in den Zwischensequenzen gibt's deutsche Untertitel. Das ist okay.

Teil 2 spielt nun in der Gegenwart. Die Heldin sucht ihren Vater Kagan, einen Vampir-Lord, der Gerüchten zufolge vor 70 Jahren eine Explosion überlebt haben soll. Wegen ihm entstand ein Kult, der die Menschheit unterjochen will. Rayne macht sich auf, die Kagan-Jünger zu stoppen, um die Welt zu retten. Zugegeben, derlei Geschichten sind ungefähr so originell wie ein Arschgeweih. Aber Ballerfreunden reicht der Zündstoff, wenn sich Fräulein Eckzahn hunderten von Blutsaugern stellt, die ihre Halbgeschwister sind. Klar, dass Sie an dieser Stelle ins Spiel kommen und die rothaarige Schönheit durch acht große, in mehrere Abschnitte unterteilte Levels steuern. Es dauert durchschnittlich zehn bis zwölf Stunden, bis der letzte Gegner sein virtuelles Dasein aushaucht. Etliche ordentliche Zwischensequenzen spinnen die Hintergrundgeschichte weiter, die weitaus weniger verworren und pseudointellektuell daher kommt als beim direkten Prügel-Konkurrenten *The Matrix: Path of Neo*.

TAPFERES SCHNEIDERLEIN

Auch in *Bloodrayne 2* helfen Sie den Kreaturen der Finsternis zunächst mit Kung-Fu-Tritten über den Jordan. Außerdem verfügt Ihre Amazone über rasiermesserscharfe Klingen, die sie sich an die Unterarme geschnallt hat, und eine Harpune. Wie es sich für ein Beat 'em Up gehört, sind diverse Spezialbewegungen und Schlagkombinationen möglich, wenn Sie neben den Standardtasten beispielsweise die Buttons fürs Blocken, Anvisieren oder Springen nutzen, unterschiedliche Positionen zum Gegner haben oder bei der Bewegungsrichtung variieren. Im Lauf des Abenteuers lernen Sie rund 30 solcher Kombos und Moves. Viele werden allerdings erst nach und nach freigeschaltet. Als besonders eindrucksvoll während der Gefechte zeigen sich die so genannten Finishing Moves. Das sind 14 Techniken, die für den sofortigen Exitus sorgen und auch noch superspektakulär aussehen. So ist Rayne beispielsweise in der Lage, ihre langen schlanken Beine förmlich um den Hals ihres Opfers zu knoten, es in Sekundenbruchteilen niederzureißen, dabei zu drehen und die bedauernswerte Kreatur

Schlag, tritt und turn fest!

In *Bloodrayne 2* machen besonders die akrobatischen Einlagen Spaß.


»Albern: allein Polka tanzen.«

Eine der leichteren Übungen: ein Sprung-Kick

Rayne ist so ganz anders als ein PC ACTION-Redakteur. Sie kann nämlich was und sieht dabei noch gut aus! Das wollen wir an dieser Stelle mit ein paar Bildern illustrieren. Unsere Pixeldame schießt, während sie an einem Rohr hängt, rutscht Treppengeländer oder Stahlträger hinunter und schwingt und springt wie ein Gibbon zwischen Stangen hin und her. Im Kampf setzt die gute Frau über 40 Manöver mit klangvollen Namen ein. Sie heißen beispielsweise Kuss der Gottesanbeterin, Schwebender Hirsch, Tochter der Spinne, Aufsteigende Lust, Schlag des Hasen, Schiwa-Aspekt oder, oder, oder. Das Kampfsystem ist sehr komplex. Damit Sie sich das vorstellen können: Für den Silberreif, einen Rundumschlag, muss mit dem rechten Analogstick ein Kreis gezogen und anschließend Taste 1 gedrückt werden. Beim Verborgenen Blitz ist schon mehr Koordination gefragt: Sie halten die Taste 5, drücken den Analogstick runter und dann die Tasten 2 und 3. Noch eindrucksvoller wirkt Raynes Kampfballett übrigens, wenn der Zeitlupen-Modus aktiviert ist.


»Die Fußfetischistin ließ es sich kräftig besorgen.«

Das tut weh: Rayne verpasst der Lack-Lady einen Tritt in die Weichteile.


»Jetzt auch mit Griff: Einweg-Mann.«

Dieser Vampir geht nach einem Stich in den Bauch über den Jordan.


»Tony Hawk war nach der Operation nicht mehr derselbe.«

Die Heldin schlittert an einem Stahlträger runter und nimmt Gegner unter Feuer.


»Neulich bei Twister: Fortgeschrittenen-Gruppe.«

Das ist eine von Raynes besonders spektakulären Möglichkeiten, Gegnern Blut abzusaugen, um es als Munition für ihre Schusswaffen zu verwenden.

PC ACTION-Testlogbuch
Bloodrayne 2

Nachts, wenn alles schläft, gehen Vampire auf die Jagd und Redakteure zur Arbeit. Ein Tatsachenbericht.



HARALD FRÄNKEL

DIENSTAG, 31.01.2006 | 9:38 Uhr

Unser Ressortchef Joachim Hesse beglückt mich mit der freudigen Botschaft, dass mein Test zu *Bloodrayne 2* nun sechs statt vier Seiten füllen soll, weil ein anderes Spiel nicht mehr rechtzeitig in der Redaktion eintrifft. Na, das ist doch kein Problem! *Bloodrayne 2* habe ich bislang zwar auch nicht in den Händen und der Bericht muss morgen in die Druckerei – aber zum Glück sind das dann ja fette 26 Stunden bis zur Abgabe des Artikels! Gut, dass ich mir sowieso gerade das Schlafen abgewöhnen wollte, ist ja eh verschwendete Zeit.

DIENSTAG, 31.01.2006 | 11:52 Uhr

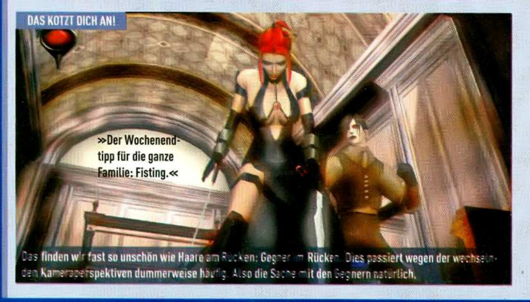
Der Kurier war da. Hesse überreicht mir die DVD. Seine Augen verraten, dass er gut gelaunt ist. Wenn er in meinen lesen könnte, würde er das berühmte Götz-Zitat sehen. Weil auch die Kollegen überlastet sind und mich nicht unterstützen können, sorge ich zunächst dafür, dass der Silberling kopiert wird, damit unsere Heerscharen von Praktikanten mir wenigstens das Erstellen von Screenshots abnehmen. Heerscharen bedeutet in diesem Fall übrigens so viel wie zwei. Die Namen Philipp Schönert und Jonas Chichowlas interessiert zwar keine Sau, aber ich muss hier Platz schinden. Weiter geht's: Zwischenzeitlich will Layouterin Anja Grosler wissen, wie sie den Artikel gestalten soll. Ich kümmere mich um die Beschaffung von Artworks und wimmle rund 318 Menschen ab, die mich mit Kleinscheiß aufhalten wollen. Apropos Kleinscheiß ... der Versuch, wegen der dezent einsetzenden Panik eine Entspannungsübung anzuwenden, hat Erfolg. Na ja, jedenfalls so ähnlich: Ich muss tierisch aufs Klo, was mich wieder fünf Minuten kostet. Als ich endlich beginne, zu testen, habe ich noch 23 Stunden bis zur Artikelabgabe. Zunächst nervt mich das Spiel. Die Kameraführung ist derart chaotisch, dass ich sowohl die Steuerung mit Maus und Tastatur als auch die per Gamepad ausprobiere. Die Wahl zwischen Not und Elend fällt mir nicht leicht. Ich entscheide mich für Elend. Wenn schon keinen Sex, dann wenigstens Gamepadding, sage ich mir. Und siehe da: Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit macht mir *Bloodrayne 2* echt Spaß. Klar ist es im Prinzip immer das Gleiche: Pixelfiguren umhauen und durch die Gegend turnen. Ich mag aber simple Prügelspielchen. Übrigens stelle ich mir bei jedem Levelboss vor, es sei ein bestimmter Kollege. Ich will keine Namen nennen, aber ich meine unseren Levelboss Hesse. Und immer wenn der Busen von Hauptdarstellerin Rayne frech auf und ab wippt, stelle ich mir vor, sie sei meine Freundin. Wenigstens dann fühle ich mich geliebt und glücklich. PC ACTION-Leser kennen das ja.

MITTWOCH, 1.02.2006 | 1:32 Uhr

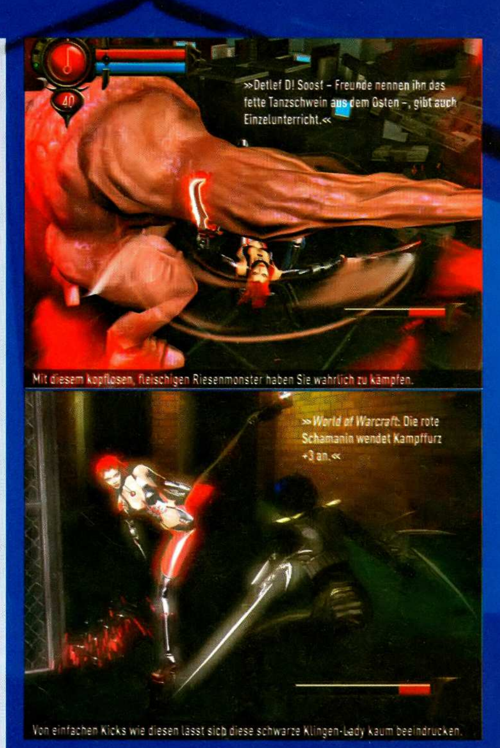
Verdammt, ich habe vier Stunden mit Schlafen vergeudet! Bleiben noch zehneinhalb. Drei Stunden verbringe ich spielend. Manchmal gehen mir ungünstig gesetzte Checkpunkte auf den Sack, weil ich knifflige Passagen des Spiels mehrfach zocken muss. Insgesamt aber fühle ich mich hübsch unterhalten. Ja, ich darf mich nicht beklagen, mein Job ist schon in Ordnung! Es gibt Schlimmeres. Besamungstechniker für Kühe und Schweine, sechsjähriger Teppichknüpfer in Indien oder 9Live-Moderator zum Beispiel. Oh, es ist kein Platz mehr hier? Endlich! Das ist schön.



Raynes Po ist immer wieder einen dreisten Blick wert.



Das finden wir fast so unschön wie Haare am Rücken: Gegner im Rücken. Dies passiert wegen der wechselnden Kameraperspektiven dummerweise häufig. Also die Sache mit den Gegnern natürlich.



Mit diesem kopflosen, fleischigen Riesenmonster haben Sie wahrlich zu kämpfen.

Von einfachen Kicks wie diesen lässt sich diese schwarze Klingen-Lady kaum beeindrucken.

mit einer Klinge den Nacken zu kürzen. Na, liebe Leser, schwirrt Ihnen der Kopf bei all diesen Möglichkeiten? Keine Sorge! Schaffen können Sie das Spiel auch mit weniger Aufwand. Immerhin kriegen Sie relativ früh zwei Feuerwaffen an die Hand, die den stolzen Namen „Karpatendrachen" tragen und im Lauf der Zeit aufrüstbar sind. Die Knarren funktionieren mit Blut, was bedeutet, dass die schöne Rayne hin und wieder im Kampf Gegner anzapfen muss, um an Munition zu gelangen. Ist die zugehörige Anzeige auf null, wird es kritisch: Die Schießeisen ballern nämlich fröhlich weiter, bedienen sich dabei aber ungefragt der Lebensenergie der Halbvampirin. Apropos: Weil es in *Bloodrayne 2* keine Heilpakete gibt, frischt der Spieler seine Gesundheit ebenfalls dadurch auf, dass er Feinden Blut entzieht. Legt er sie dagegen mit Klingen, Tritten und Finishing Moves aufs Kreuz, gewinnt er so genannte Wutpunkte. Die sind ebenfalls wichtig, weil sie gewissermaßen als Mana fungieren und zwei Spezialkräfte möglich machen. „Blutrausch" steigert für kurze Zeit Raynes Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten. Das erweist sich als probates Mit-

Vergleich



Prince of Persia 3

PRO + CONTRA
- + Imposante Inszenierung
- + Fesselnde Bosskämpfe
- + Makellose Steuerung
- – Stellenweise zu schwierig



87 % EINZELSPIELER



Bloodrayne 2

PRO + CONTRA
- + Viel ansehnliche Action
- + Heiße Hauptdarstellerin
- – Fummelige Steuerung
- – Kaum spielerische Abwechslung

70 % EINZELSPIELER



The Matrix: Path of Neo

PRO + CONTRA
- + Feines *Matrix*-Flair
- – Wenig spielerische Abwechslung
- – Story arm präsentiert
- – Schwache Technik



63 % EINZELSPIELER ABGEWERTET

So spielt sich Bloodrayne 2

Dieses Spiel bietet vor allem Action, Action, Action. Rätsel sind dünn gesät – und nicht wirklich rätselhaft.

1 NAHKAMPF

Die meiste Zeit murkst Ihre Halbvampirin Pixelmenschen, Monster und Mutanten ab. Mit den Klingen und den flinken Füßen. Zahlreiche Kombinationsattacken machen dabei Freude.

2 DISTANZKAMPF

Bei Distanzkämpfen setzt Lady Rayne ihre Harpune oder die mit Blut betriebenen Schusswaffen ein. Gern auch mal kopfunter, wie unser Bild zeigt.

3 AKROBATIK

Die Blutsaugerin ist derart gelenkig .. wir wollen gar nicht wissen, was sie alles im Bett anstellen könnte. Sie erklimmt unter anderem Rohre und schwingt zwischen Stangen hin und her.

4 RÄTSEL

Wenn Sie grübeln, dann meistens, wohin Sie als nächstes klettern müssen. Oder es gilt mal, Gegner per Harpune in einen Ventilator zu schleudern (Bild), um diesen zu zerstören.

tel, wenn Sie einem der zahlreichen und sehr fantasievollen Levelbosse gegenüberstehen. „Verzögerte Wahrnehmung" ist eine Art Zeitlupen-Modus, in Fachkreisen auch „Bullet Time" genannt. Die Heldin kann damit unter anderem Kugeln ausweichen. Eine dritte Spezialkraft, die keine Wutpunkte verbraucht, ist die „Aura-Sicht". Damit lassen sich Feinde besser aufspüren und der nächste Wegpunkt einer Mission sehen. Mit dem Sehen ist das ohnehin so eine Sache. *Bloodrayne 2* nutzt ein reichlich seltsames, halbautomatisches Kamerasystem, das nicht selten für Verwirrung sorgt. Im Prinzip spielen Sie aus der Verfolgerperspektive. Die Kamera dreht sich aber häufig, sodass der Spieler die Heldin auch mal von vorn, oben oder der Seite sieht. Keine Ahnung, was sich die Entwickler dabei dachten. Soll das dramaturgisch besser sein? Es ist nett, hin und wieder einen Kampf aus anderer Perspektive oder Raynes Brüste hoppeln zu sehen. Spielerisch bringen derlei Sperenzchen aber fast ausschließlich Nachteile. Krass ist, wenn Sie Gegner gar nicht oder zu spät erblicken, weil die Typen aus dem toten Winkel attackieren. Der Spieler kämpft dann mehr mit der Steuerung als mit den bösen Wichten. Wer mit Gamepad zockt, fummelt die Kamera ständig umständlich mit dem (hoffentlich vorhandenen) rechten Analogstick in eine taugliche Position. Maus- und Keyboard-Fans drücken dagegen fortwährend die Taste „Ansicht zentrieren" und holen sich eine Blase am Finger. Mit Verlaub, da lässt sich ja eine Frau intuitiver bedienen! Das Kamerachaos macht zudem die Sprungeinlagen zu einer Geduldsprobe. Davon gibt es in *Bloodrayne 2* zuhauf. Unser wacker Weib schwingt und springt wie eine Trapezkünstlerin zwischen Stangen hin und her, erklimmt Zäune und schlittert in Skatebord-Manier Treppengeländer runter. Nur ohne Skateboard und dafür mit Stöckelschuhen. Prima ist, dass Rayne dabei auch jederzeit ballern kann. Es sieht cool aus, wenn sie zum Beispiel kopfunter an einem Rohr hängt und ihre Wummen sprechen lässt oder während einer rasanten Geländerfahrt blaue Bohnen verteilt. Für den wirkungsvollen Einsatz der Waffen müssen Sie



»Warum ist Schlumpfine blau? Weil sie säuft wie eine Sau. Lalalalalalala-lala ... «

Das bunte Drachenkostüm können Sie sich frei spielen. Oder wie wir hercheaten.

»Bei der MFDB in Istanbul, der Messe für Dönerbedarf, prahlen Aussteller gern mit ihrem Werkzeug.«

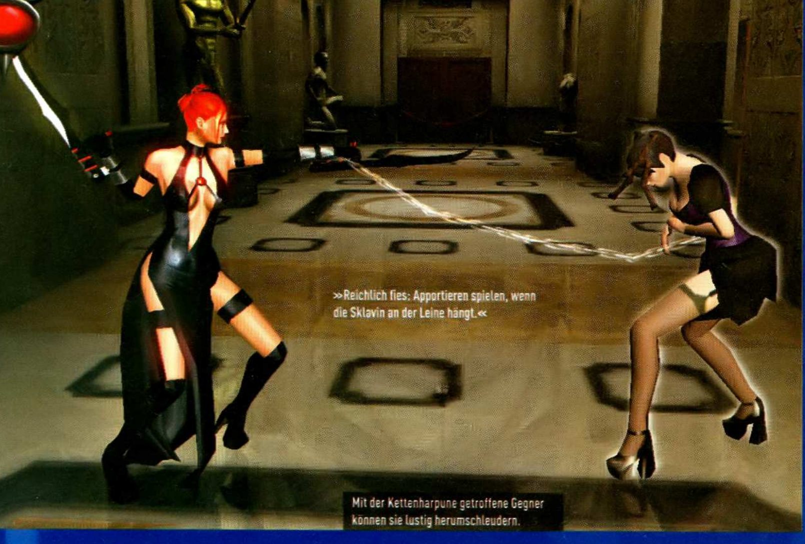
Dieser uralte Vampir ist stärker und widerstandsfähiger als er aussieht.


»Laaangweilig: Lesben in Klamotten.«

Wenn die Halbvampirin anderen das Blut aussaugt, packt sie kräftig zu.

Schönheit im Mondenschein: Rayne würde locker als Model durchgehen.

»Jungfrau Maria (die geile Sau): Heiligenschein verrutscht.«


»Reichlich fies: Apportieren spielen, wenn die Sklavin an der Leine hängt.«

Mit der Kettenharpune getroffene Gegner können sie lustig herumschleudern.



HARALD FRÄNKEL

Würde mein Balg bei 1, 2 oder 3 eine derartige Vorstellung als Kamerakind abliefern, würde ich es an der nächsten Autobahnraststätte aussetzen. Trotzdem: Mir gefällt die Vampirhatz, weil ich auf das *Blade*-Szenario stehe und Prügelspiele liebe. Dafür, dass die deutsche Version sechs Monate nach der internationalen PC- und weitere zehn Monate nach der Konsolenfassung erscheint, hat es mich vor allem in Sachen Technik positiv überrascht.



JOACHIM HESSE

Vampire wollen die Weltherrschaft? Das ist für mich nichts Neues, zeigen mir das doch jeden Monat die Steuerabzüge auf meinem Gagen-Ausdruck. Warum THQ Deutschland jedoch ein Blutsaugerspiel ohne Blut veröffentlicht, will mir nicht in den Kopf. Das ist ja wie Bier ohne Alkohol. Soll das Jugendschutz sein? Ansonsten gefällt mir *Bloodrayne* gut. Das Spiel bekommt von mir einen Ehrenplatz neben seinem inoffiziellen Vor-Vorgänger *Nocturne*.

übrigens nur grob die Richtung bestimmen. Den Rest erledigt die automatische Zielfunktion. Warum Sie sich die Rutsch- und Kletterei überhaupt geben, fragen Sie? Nun, das ist tragender Bestandteil des Spielerlebnisses. Es gilt oft, einen Ausweg aus einem Level zu finden. Das gelingt meist entweder durch Kletterrätsel oder durch Manipulation von Objekten. In einem Fall müssen Sie beispielsweise zwei Gegner mit der Kettenharpune in gestörte Trafokästen schleudern. Daraufhin schließt sich der unterbrochene Stromkreis und ein bis dahin verschlossenes Tor geht auf. Das Spiel belohnt es, wenn Sie Pixelfeinde mithilfe der Umgebung ausschalten, diese etwa in einen brennenden Kamin oder laufenden Ventilator schleudern, an spitzen Gegenständen pfählen, durch explodierende Gasbehälter erledigen oder in Abgründe werfen. In solchen Fällen steigt die so genannte Gemetzel-Markierung. Ab einer gewissen Schwelle erhöht dies Raynes Lebensenergie und Wut-Potenzial dauerhaft. Ein Hauch von Rollenspiel!

ALLES RECHT SCHÖN, ABER ...

Bloodrayne 2 hat außer der genannten Kamera- und Steuerungsproblematik noch ein paar andere Macken. Es ist schon sehr, sehr linear und bietet spielerisch wenig Abwechslung. Blut saufen, prügeln, ballern, klettern – das war's. Vielleicht haben Sie sich ja zudem irgendwann an den feinen Kampfszenen satt gesehen? Schlimmstenfalls gerät der Zocker dann noch an eine schwierige Stelle und ärgert sich, dass er nicht frei speichern kann und ein paar Checkpunkte nicht sonderlich fair gesetzt sind. Im vierten Level etwa bekommt es Rayne mit einer Horde bewaffneter Schlägertypen zu tun und muss zunächst deren Massenangriff überstehen. Anschließend geht es – womöglich mit verminderter Lebensenergie – gegen einen starken Levelboss. Vor diesem existiert aber kein Checkpunkt und Sie müssen sich eventuell mehrfach mit den erwähnten bösen Buben auseinandersetzen. Blöd, denn eigentlich ist *Bloodrayne 2* ein charmant durchgestyltes, schnörkelloses Actionspiel mit ansprechender Technik. Nörgler mögen die Animationen nicht ganz rund und möglicherweise die gegnerischen Charaktere sowie Oberflächenstrukturen (Texturen) etwas wenig detailliert finden. Dafür ist immer eine Menge los. Das könnte der Grund sein, warum die dünne künstliche Intelligenz kaum stört. Auf die Ohren gibt's gut: Zum Beispiel klirrende E-Gitarren, wenn Kagan-Brüder der Heldin solche Musikinstrumente übers hübsche Köpfchen zimmern. Derlei Effekte sind ein Trost für die magere Musikuntermalung. Die englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln hat uns dagegen gefallen. Auch wenn manch zynischer Spruch von Rayne für die entschärfte Fassung nicht mehr passt: „Mach dir keine Sorgen", sagt sie zu einem ihrer Opfer nach einem Schnitt mit ihren Klingen, „moderne Prothesen vollbringen heutzutage wahre Wunder!" Wo wir wieder beim Thema Geschnetzeltes und dem Wort „schade" wären.

Harald Fränkel

Info: www.bloodrayne2.com



Bloodrayne 2

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	10. Februar 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Terminal Reality
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte Platz auf der Festplatte, DirectX 8.1-kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine. Frollein Rayne ist Single. Verstehen können wir das allerdings nicht.

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	80%
SOUND	73%
STEUERUNG	53%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechte Kameraführung und damit Steuerungsprobleme	-14%
Spielprinzip wiederholt sich	- 8%
Speichersystem birgt Frustgefahr	- 5%
Fehlendes Pixelblut kostet Atmosphäre	- 3%

BEFRIEDIGEND
Nettes Actionspiel mit blöden Macken, aber extrem scharfer Hauptdarstellerin.

70% EINZELSPIELER

Prüfstand: Bloodrayne 2

Die aufreizend gekleidete und blutsaugende Protagonistin von BLOODRAYNE 2 geht zwar schonungslos mit ihren Kontrahenten um, schont aber Ihre Hardware. Deshalb garantiert bereits ein Mittelklasse-System ruckelfreies Spielvergnügen!



MAXIMALE DETAILS: Bump-Maps verleihen den Spiel-Charakteren sowie der Inneneinrichtung ein dreidimensionales Aussehen. Die Texturen sind hochwertig und der Marmorboden spiegelt detailliert Figuren und Objekte.

MINIMALE DETAILS: Das Spiel büßt deutlich an Atmosphäre ein: Die Szenerie wirkt ohne Bump-Mapping weniger plastisch, die detaillierten Spiegelungen am Boden fehlen und auch der Detailgrad der Texturen hat abgenommen.

Tuning-Tipps

Um *Bloodrayne 2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- □ 2 GHz
- □ 512 MByte RAM
- □ Radeon 9800 Pro/XT oder Geforce 6600 GT

Mit 1 GHz, 256 RAM Arbeitsspeicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:
- □ Als Auflösung 800x600 auswählen
- □ Das Bump-Mapping ausschalten
- □ Die dynamischen Schatten deaktivieren
- □ Mit niedrigen Texturdetails spielen
- □ Auf die Spiegelungen verzichten

Mit 1,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Radeon 9600 XT oder Geforce 6600 sollten Sie:
- □ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- □ Das Bump-Mapping und die dynamischen Schatten deaktivieren
- □ Die Option „Texturdetails" auf „Hoch stellen"
- □ Die Spiegelungen einschalten

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro/XT oder Geforce 6600 GT sollten Sie:
- □ Die Auflösung auf 1.024x768 stellen
- □ Das Bump-Mapping einschalten
- □ Die dynamischen Schatten aktivieren
- □ Unter „Texturdetails" „Hoch" einstellen
- □ Mit Spiegelungen spielen

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro/XT sollten Sie:
- □ Die Bildschirmauflösung auf 1.280x960 erhöhen
- □ Alle Grafikoptionen auf den jeweiligen Höchstwert stellen respektive einschalten
- □ Im Treibernenü Ihrer Grafikkarte eine zweifache Kantenglättung auswählen
- □ Im selben Menü zusätzlich einen vierfachen anisotropen Texturfilter einstellen

Das Video-Options-Menü von *Bloodrayne 2* (erscheint nach Programmstart)

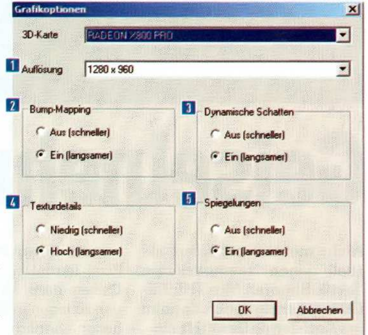
1 Auflösung: Spielen Sie mit leistungsschwachen 3D-Beschleunigern wie Geforce 6200 oder Radeon 9200, sollten Sie die Auflösung zugunsten der Leistung auf 800x600 reduzieren. Besitzer von Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro/XT können dagegen 1.280x960 einstellen. Die Option 1.280x1.024 ist nicht verfügbar.

2 Bump-Mapping: Dank dieser zusätzlichen Texturschicht wirken die Spielwelt-Objekte und das Pixel-Personal deutlich plastischer. Da Bump-Maps viel Grafikleistung schlucken, aktivieren Sie diese erst ab Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600 GT.

3 Dynamische Schatten: Schatten, die sich dynamisch dem Standort der Lichtquelle anpassen, haben eine aufwändige Geometrie und erfordern CPU-Rechenleistung. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als zwei GHz, sollten Sie auf die dynamischen Schatten verzichten.

4 Texturdetails: Texturen mit einem niedrigen Detailgrad sehen sehr schlicht aus und schaden der Atmosphäre des Spiels. Daher ist die Einstellung „Niedrig" nur bei sehr schwachen Grafikkarten zu empfehlen.

5 Spiegelungen: Sollen sich die Objekte der Spielwelt oder die Charaktere auf den glatten Marmorböden der Innenareale spiegeln, muss mindestens eine Radeon 9600 XT/Geforce 6600 oder höher in Ihrem Spiele-PC stecken.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x960	1.024x768	1.280x960	1.024x768	1.280x960 (Qualitätsmodus*)
ab 1 GHz	MIN. DETAILS	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Mies	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Gut	Gut
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Mies	Okay	Noch okay	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Gut	Okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Gut	Okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal

RAM	
128 MByte (Nee, lass ma!)	256 MByte (Okay)
512 MByte (Optimal)	1 GByte (Optimal)

LEISTUNGSMERKMALE

Da es sich bei der PC-Version des Action-Spiels um eine Konsolenportierung handelt, fallen die Hardware-Anforderungen moderat aus. Bereits eine 2-GHz-CPU, 512 MByte RAM sowie Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT garantieren ein flüssiges Spielvergnügen mit allen Details. Besitzer einer High-End-Grafikkarte sollten sich auf jeden Fall eine hohe Auflösung sowie den Qualitäts-Modus gönnen.

»Hinter dem 24sten Türchen wartete eine Überraschung.«

Wer unachtsam eine Tür öffnet, erlebt schon mal eine böse Überraschung. Stirbt der Team-Anführer, ist die Mission sofort gescheitert.

Geiselnehmerqualitäten

VERGLEICH



BESSER



SCHLECHTER



Nicht nur Ubisoft liefert aktuell einen teambasierten Taktik-Shooter. Mit THE REGIMENT steigt auch Konami ins Anti-Terror-Geschäft ein.

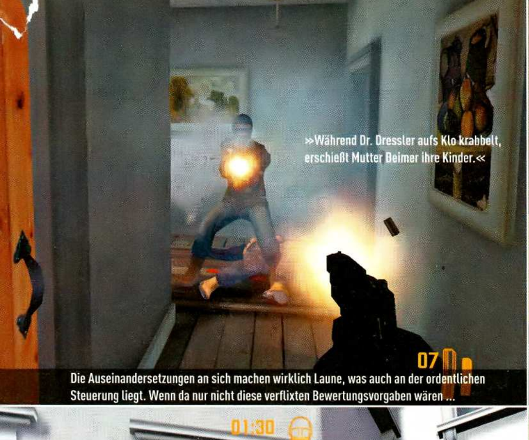
Die iranische Botschaft wurde von Terroristen besetzt. Islamisten? Nazis? Kommunisten? Banane, Hauptsache, es rappelt im Karton. In jedem Fall ist das ein Job für die CRW-Abteilung (Counter Revolutionary Warfare) – die wiederum zum britischen S.A.S. (Special Air Service) gehört, womit wir für heute genug Abkürzungen im Artikel haben. Sie sind Anführer einer dieser hochspezialisierten Anti-Terror-Einheiten und haben den Auftrag, Terroristen zu eliminieren und Geiseln in Sicherheit zu bringen. Mit einem insgesamt vierköpfigen Team dringen Sie gewaltsam durch die Rückseite des Gebäudes ein. Schritt für Schritt sichern Sie die Räume der Botschaft, perforieren Pixel-Terror-Heinis, zwingen Geiseln dazu, sich auf den Boden zu legen und den Mund zu halten. Ähnlich wie in *Raven Shield* und Co. geben Sie solche Befehle mittels eines Ringmenüs, das Sie per Leertaste aufrufen. Nur noch ein Raum ist ungesichert. Sie befehlen Ihren Männern, das Zimmer zu stürmen, und verstecken sich feige hinter einem Türstock.

ES GEHT NICHT WEITER

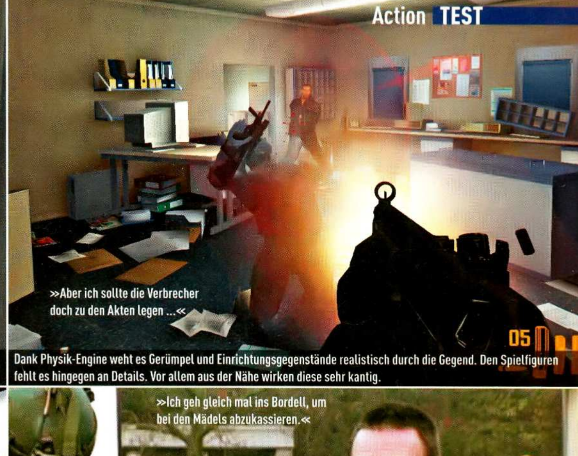
Der letzte Terrorist ist tot, die letzte verbliebene Geisel in Sicherheit. Stark, ab in den nächsten Level! Aber was ist das? Wieso lässt sich die nächste Mission nicht anwählen? Wir klicken uns minutenlang durch die Menüs, glauben fest an einen Bug, bis wir aus Verzweiflung doch noch die Anleitung studieren. Aha, nach jedem Einsatz erhält der Spieler eine Bewertung. Wir wurden mit „E" eingestuft. Damit eine Mission jedoch als erfolgreich gilt, muss mindestens „C" herausspringen. Vorher dürfen Sie nicht zum nächsten Auftrag eilen. Faktoren, wie die Anzahl der geretteten Geiseln, getötete Teammitglieder und Einsatzdauer sind ausschlaggebend für die Bewertung. Also wiederholen wir den Job – zwölf Mal. Eine Geisel verletzt, alle Teammitglieder am Leben und das in knapp viereinhalb Minuten. Trotzdem für die Katz, denn wir kassieren ein „D". Genervt wiederholen wir die Nummer, bis es irgendwann endlich klappt. Allerdings nur, weil wir komplett auf KI-Kollegen plus Befehlssystem pfeifen und im *Unreal Tournament*-Stil durchs Gebäude fegen. Anders konnten zumindest wir die Auflagen nicht erfüllen.

THEMA VERFEHLT?

Geht man so vor, wie es eigentlich in taktischen Team-Shootern üblich ist, gewinnt man in *The Regiment* keinen Blumentopf. Wer also jeden Raum von seinen Kameraden sichern lässt oder jedem verletzten Terroristen fachgerecht Handschellen anlegt, ist auf gut Deutsch gearscht. Vergessen Sie also, dass Sie Ihren Männern mittels Leertaste Befehle erteilen können, denn dafür bleibt keine Zeit. Wir reden hier übrigens vom Arcade-Schwierigkeitsgrad. Wählen Sie statt dessen „Simulation", kommt alles noch eine Ecke härter rüber. Wieso nimmt Hersteller Konami eine realistische Anti-Terror-Thematik, lässt sich vom ehemaligen S.A.S.-Ausbilder Rhett Butler beraten und zwingt die Spieler dann, auf die im Spiel enthaltenen taktischen Finessen zu



Die Auseinandersetzungen an sich machen wirklich Laune, was auch an der ordentlichen Steuerung liegt. Wenn da nur nicht diese verflixten Bewertungsvorgaben wären ...



Dank Physik-Engine weht es Gerümpel und Einrichtungsgegenstände realistisch durch die Gegend. Den Spielfiguren fehlt es hingegen an Details. Vor allem aus der Nähe wirken diese sehr kantig.



Verschlossene Türen knacken Sie mit Waffengewalt, was natürlich die Feinde aufgeschreckt. Das Öffnen übernehmen Sie selbst oder lassen wahlweise einen Schergen ran.

»Ich geh gleich mal ins Bordell, um bei den Mädels abzukassieren.«

Ich war 23 Jahre in der britischen Armee, sechseinhalb davon als Techniker

Armee-Veteran John McAleese plaudert zwischen den Missionen aus dem Nähkästchen, was *The Regiment* mehr Authentizität verleiht. Im Spiel geht es trotzdem eher actionorientiert zur Sache.

verzichten? Unsere Antwort lautet: Keine Ahnung. Oder wollte man damit die Spieldauer in die Höhe treiben?

BEFEHLSVERWEIGERER

Das Bewertungssystem ist zwar nicht das einzige, aber das dickste Manko. Ärgerlich sind auch die Aussetzer der Team-KI. Nicht selten befehlen Sie den beteiligten Doofbacken mehrmals, einen Raum zu stürmen, bis sie es endlich kapieren – oder auch nicht, denn manchmal verweigern sie die Order komplett. Ist aber fast egal, denn wie bereits erwähnt, bleibt für gepflegtes Mannschaftsspiel eh kaum Zeit. Das gilt auch für die Möglichkeit, Geiseln und Terroristen mit Handschellen zu „sichern". Das dauert viel zu lange, also gibt man verletzten Bad Guys quasi im Vorbeirennen den virtuellen Gnadenschuss. Auf Geiseln schlägt man nebenbei ein, damit diese verängstigt alle Viere von sich strecken. Irgendwie klingt das nach Themaverfehlung. Diese Mängel sind umso trauriger, da der Rest des Spieles eigentlich gut ist. Grafisch sieht man *The Regiment* zwar an, dass man parallel an einer Playstation-2-Version arbeitete, aber stimmungsvoll ist es schon. Ganz gleich, ob Sie die Botschaft säubern, Terror-Übelwichte auf einem Bauernhof notschlachten oder im U-Bahnhof nach dem Rechten sehen. Überall gibt es nette Details, wie Krempel, den Sie physikalisch korrekt umwerfen oder von Tischen ballern. Die Figuren wirken jedoch ziemlich klobig und detailarm. Beinahe unfreiwillig komisch ist stellenweise die Sprachausgabe. Wenn virtuelle Verletzte vor sich hinröcheln, klingt das schon mal nach Billig-Porno-Synchronisation. Trotzdem ist es eine Gaudi, sich von Deckung zu Deckung zu ballern, immer darauf achtend, keine Geiseln zu erwischen. Spielten wir *The Regiment* auf taktische Art nach unserem Gusto, motivierten die Missionen ungemein, von den KI- und Grafik-Schwächen mal abgesehen. Also gingen wir folgendermaßen vor: Erst einmal wie in *Serious Sam* herumlaufen wie irre, C-Rating kassieren und die Zielvorgabe erfüllen. Dann die Mission in Ruhe nach Anti-Terror-Manier zocken, wie es sich für einen teambasierten Taktik-Shooter gehört. Ist sicherlich nicht im Sinne der Erfinder, aber nur so rockt *The Regiment* richtig. Den Mehrspieler-Modus konnten wir übrigens mangels Server-Population nicht wirklich testen. Bis zur Veröffentlichung sind laut Konami auch noch diverse Mehrspieler-Bugs ausgemerzt. Ahmet Iscitürk

Info: www.konami-regiment.com

AHMET ISCITÜRK



Gäbe es nicht das Bewertungssystem, welches mich zwingt, jede Mission zwanzig Mal zu zocken, wäre *The Regiment* spaßiger. So wetze ich wie *Serious Sam* durch die Levels, um die Zeitvorgaben zu erfüllen. Warum die Entwickler überhaupt taktische Finessen wie Befehlssystem und Geiselsicherung einbauten, ist mir ein Rätsel. Nutzt man diese Elemente, schafft man in der Regel den Job nicht in der vorgegebenen Zeit. Trotzdem eine gute Alternative zu Ubisofts durchschnittlichem *Rainbow Six: Lockdown*.



The Regiment

PREIS	Ca. € 34,-
TERMIN	16. Februar 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Kuju
VERTRIEB	Konami
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows XP, DirectX-9.0, Grafikkarte mit 128 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperation, Sabre-Squad. Der Mehrspieler-Modus war allerdings noch nicht testfähig.

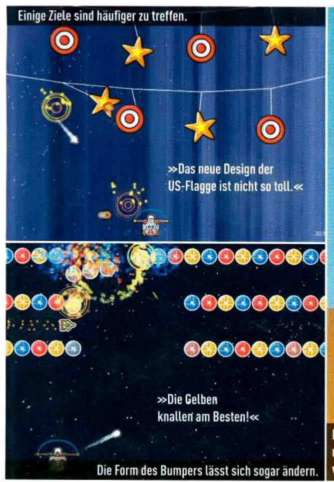
PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	74%
SOUND	70%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Nervige Zielvorgaben machen einige Spielmechanismen nutzlos	- 8%
Unbefriedigende Team-KI	- 8%
Auf Dauer zu eintönig	- 4%
Technisch nicht ganz zeitgemäß	- 3%
Teils unpassende Sprachausgabe	- 3%

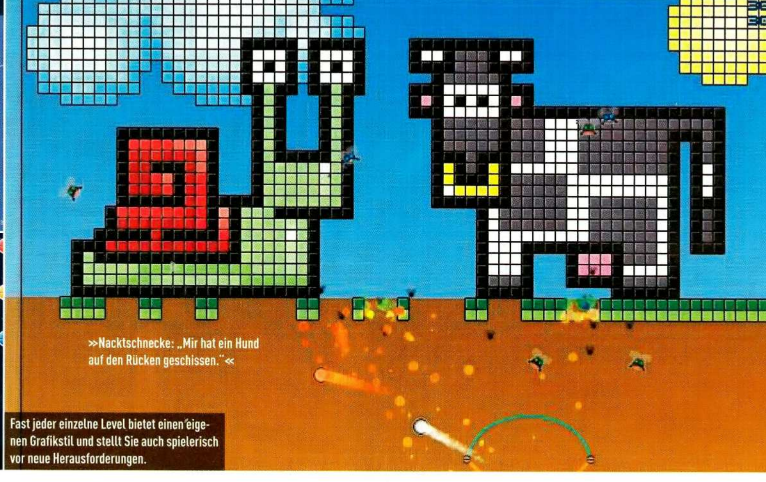
GUT
Etwas unausgegorener Shooter mit hohen Anforderungen an den Spieler.





Einige Ziele sind häufiger zu treffen.

Die Form des Bumpers lässt sich sogar ändern.



Fast jeder einzelne Level bietet einen eigenen Grafikstil und stellt Sie auch spielerisch vor neue Herausforderungen.



Wilde Schlägerei!



VERGLEICH

SCHLECHTER Crazy Machines

SCHLECHTER Arkanoid The Virtual Isles

Dass ein altes Spielprinzip aufgemotzt so richtig Spaß machen kann, beweist BREAK QUEST. Ein Fest für reife Leute und Nostalgiker!

Positive Überraschungen sind rar gesät. Aber es gibt sie! Wenn man etwa feststellt, dass die Frau, mit der man eher widerwillig ausging, eine Topfigur hat und alle Sauereien mitmacht (ein Schelm, der Böses dabei denkt!). So ist es auch bei *Break Quest*, das einige gern als *Breakout*-Klon bezeichnen, doch das wird dem Titel nicht gerecht. *Half-Life 2* ist ja auch kein *Doom*-Klon, nur weil man aus der Ego-Perspektive auf Monster schießt. *Break Quest* ist der geglückte Versuch, die antiquierte Spielmechanik des Oldies auf den neuesten Stand zu bringen. Im Original bewegen Sie eine kleine Plattform (Bumper) am unteren Bildschirmrand, wehren damit eine Kugel ab, um Klötzchen in der oberen Bildschirmhälfte abzuräumen. Das war früher spaßig, heutzutage darf's aber schon etwas mehr sein. Deshalb gefällt uns *Break Quest* auch so gut.

EINZIGARTIGER STIL

Das Auffälligste sind die 100 unterschiedlichen Levels, von denen fast jeder seinen ganz eigenen Grafikstil liefert. Gerade alte Hasen freuen sich über das Sammelsurium von Anspielungen und Zitaten. Mal befinden Sie sich auf dem kultigen *Asteroids*-Spielfeld, inklusive monochromer Vektor-Grafik, ein paar Levels später erinnert die Action an den Klassiker *Space Invaders*. Spielerisch geht es ebenso schön ab. Zum Beispiel durch Boni, die den Lauf der Kugel verlangsamen, die Form des Bumpers verändern oder der Kugel einen Satelliten bescheren. Der Clou ist ein Schwerkraft-Modifikator. Damit lässt sich die Kugel bis zu einem gewissen Grad selbst steuern. Auch an Extra-Waffen wurde gedacht. Mit gezielten Laser-Salven, aber auch mit dicken Raketen dezimieren Sie die Blöcke. Besonders cool sind an Schnüren befestigte Flugkörper, die sich nach dem Abfeuern lenken lassen. Im Hauptmodus freigespielte Levels absolvieren Sie übrigens auf Wunsch im Arcade-Modus, wo Sie zahlreiche Parameter wie Geschwindigkeit, Bumper-Größe und Boni verstellen. Klar, der Großteil der Zocker kann mit *Break Quest* nichts anfangen, da man niemanden totschießen und keine Orks verzaubern kann. Oldschool-Fans erleben mit dem Teil aber ihren zweiten Frühling. Geheimtipp des Monats! Ahmet Iscitürk

Info: www.nurium.com



AHMET ISCITÜRK

Meine persönliche Spielspaßwertung für diesen Geheimtipp liegt bei 95%. Eigentlich wollte ich ja endlich mal *Quake 4* durchspielen, aber stattdessen bin ich tagelang bei *Break Quest* hängen geblieben. Warum es dann „nur" 78% kriegt? Ganz einfach: Es spricht eine ganz spezielle Zielgruppe an. Menschen, die das Hypnotische der Schlichtheit schätzen. Von unserer Sorte gibt es nicht mehr viele und Titel wie *Break Quest* erscheinen auch viel zu selten. Bitte sofort kaufen!



Break Quest

PREIS	Ca. € 9,-
TERMIN	23. Januar 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Nurium
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
700 MHz, 64 MByte RAM, 25 MByte HD, WIn98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine; zumindest einen Zweispieler-Modus hätten wir uns gewünscht.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	51%
SOUND	70%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nur was für Nostalgiker	-10%
Sehr simples Spielprinzip	- 5%
Hat man erst mal alle Levels freigespielt, ist es öde.	- 5%
Schwacher technischer Rahmen	- 2%
Keine Joypad-Unterstützung	- 2%

GUT
Ein Klassiker der Moderne, essenziell für alte Säcke und Fans von Oldie-Spielen.



76% EINZELSPIELER



Dank der Physik-Engine beeinflusst sogar die Form der Ziele den Ballflug.



Genial: Dieser Level erinnert frappierend an den Klassiker *Asteroids*.



Bubble Bobble: Der grüne Drache versucht, mit Blasen Gegner einzufangen.

Gestauchtes Bild (*Volfied*).

Ballern mit *Return of the Invaders*.

Continental Circus: simples Rennspiel.

Plotting bietet anspruchsvolle Knobelei.

Tube-It: Leitungen austüfteln ist stressig.

The New Zealand Story: Küken gegen Wal.

Der erste Endgegner von *Rainbow Islands*.

Jungle Hunt: Retten Sie Ihre Freundin!

Alt, Meister!

Im Gegensatz zu Wein werden Spiele mit dem Alter nicht besser. Ob Sie schlechter werden, dürfen Sie bei TAITO LEGENDS ausprobieren.

„Insert Coin!" – Münze einwerfen: Die 27 Spiele auf der CD-ROM (im Ausland 29) melden sich am Bildschirm noch wie zu ihren Spielhallenzeiten. Nur brauchen Sie kein Markstück in Ihr PC-Gehäuse zu zwängen, sondern drücken einfach die Taste F3: Der Guthaben-Zähler geht nach oben und mit F1 oder F2 beginnt das Spiel.

UND WIR SIND MIT DABEI

Die Glanzzeiten des japanischen Entwicklers Taito waren die 80er- und frühen 90er-Jahre. Aus dieser Ära befinden sich einige gute und viele weniger gute Ex-Automatenspiele in der Sammlung. Wir haben für Sie ein wenig vorsortiert. Ballerspiele: *Battle Shark, Colony 7, Exzisus, Phoenix, Return of the Invaders, Space Gun, Space Invaders, Space Invaders Part 2, Tokio*. Hüpfspiele: *Bubble Bobble, Elevator Action, Jungle Hunt, The New Zealand Story, Rainbow Islands*. Prügelspiele: *Gladiator, Great Swordsman, The Ninja Kids, Rastan, Thunderfox*. Geschicklichkeits- und Denkspiele: *The Electric Yo-Yo, Plotting, Plump Pop, Super Qix, Tube-It, Volvied, Zoo Keeper*. Nicht zu vergessen das Rennspiel *Continental Circus*. Sollten Ihnen alle genannten Titel nichts sagen, dürfen Sie *Taito Legends* getrost vergessen – ein bisschen Nostalgie gehört schon dazu, um die 2D-Oldies zu mögen. Doch selbst wenn Sie auf alt stehen, ist noch nicht alles eitel Sonnenschein. Bei einigen Spielen emuliert der PC die uralte Original-Hardware fehlerhaft. So läuft etwa Balleropa *Phoenix* zu schnell und der Sound klingt wie eine läufige Alarmanlage, die Brunftschreie ausstößt: So lässt sich das Spiel wirklich kaum länger als fünf Minuten ertragen. Doch es existieren auch positive Beispiele – *Bubble Bobble* etwa. Mit den Drachen Bub und Bob in dem Plattformklassiker Blasen zu speien, erfüllt uns mit Freude.

DU HAST DIE WAHL

Knöpfe und Tasten für die Aktionen können Sie frei belegen. Falls Sie statt harter Pixel verwaschene 640x480-Grafik bevorzugen, dürfen Sie per Optionsmenü die Kanten glätten. Als Bonus erhalten Sie virtuelle Spielhallen-Prospekte und Video-Interviews mit den Designern von *Bubble Bobble* und *Space Invaders*. Immerhin.

Joachim Hesse

Info: www.taitolegends.com

Hier steht nichts auf der Kippe

Wenn schon Neuauflage, dann richtig. PC ACTION deckt auf, was die Programmierer von *Taito Legends* vergessen haben.

In der Spielhalle gibt es Automaten, deren Monitore aussehen wie das Fernsehbild im Wohnzimmer (4:3), aber auch Geräte mit hochkant installierten Monitoren – je nachdem, ob das Spiel horizontal oder vertikal ausgelegt war. Bei *Taito Legends* haben Sie nur die Möglichkeit, vertikale Spiele zu stauchen oder mit Balken rechts und links zu spielen. Der sogenannte Tate-Modus für drehbare Monitore fehlt. Das raubt einiges an Spielwert.



Fotomontage: *Phoenix* auf gekipptem Monitor.

JOACHIM HESSE

Ich setze mal kurz meine rosarote 2D-Brille ab: Im Vergleich mit den aktuellen Spitzenprodukten der Software-Industrie sehen alle Spiele dieser Kollektion aus wie Grafikfehler und sind in etwa so komplex wie die Schlagzeilen der Bild-Zeitung. Aber genug der Schelte. *Bubble Bobble, Rainbow Islands, The New Zealand Story, Tube-It, Plotting* oder *Super Qix* spielen sich heute noch so genial wie damals. Der Rest taugt zumindest für einen kurzen Nostalgie-Flash. Für 20 Euro empfehlen wir Ihnen *Taito Legends* allemal.

Taito Legends

PREIS	Ca. €20,-
TERMIN	28. Dezember 2005
GENRE	Action
ENTWICKLER	Taito
VERTRIEB	Empire Interactive/Dtp
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 128 MByte RAM, Direct X 9.0, 172 MByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sieben Spiele lassen sich mit zwei Spielern gleichzeitig spielen. Der Rest hintereinander.

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	37%
SOUND	32%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	70%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Spiele teilweise erschreckend alt	-15%
Teilweise schlecht emuliert	- 8%
Kein Tate-Modus für Vertikalspiele	- 5%
Spielspaßgurken mindern Gesamteindruck	- 2%

BEFRIEDIGEND
27 Klassiker zum kleinen Preis – nostalgische Sparfüchse sollten zugreifen.



70% EINZELSPIELER

VERGLEICH

SCHLECHTER: Amiga Classix 4

SCHLECHTER: Atari 80 Classic Games

Todessternstunde!



AUF DVD DEMO VIDEO

Quizfrage: Was ist passiert, wenn sich vier Redakteure um eine DVD prügeln? Antwort: Eine fast fertige Testversion von STAR WARS: EMPIRE AT WAR liegt in der Post. Sie nehmen *Command & Conquer: Generäle*, mischen eine ordentliche Portion *Homeworld 2* unter, geben einen Schuss *Master of Orion 2* hinzu und verfeinern das ganze mit einer Prise *Star Wars*. Bei so edlen Zutaten muss das Ergebnis doch einfach erstklassig sein. Oder? ODER? Um zu beweisen, dass sie einen potenziellen Hit auf der Pfanne haben, schickte uns das Entwicklerstudio Petroglyph eine fast fertige Version von *Star Wars: Empire at War*. Nur fast fertig deswegen, weil es während unseres gut zweiwöchigen Tests noch diverse kleine Bugs in Story-Missionen, Darstellungs-Probleme bei den Landschlachten und den einen oder anderen Totalabsturz gab. Der Fairness halber sei gesagt, dass uns Verleger Activision vorab eine Liste mit exakt diesen Bugs überreichte – mit dem Hinweis, dass man eben jene Unpässlichkeiten vor der Veröffentlichung noch beseitigt. Activision schaffte es nicht mehr rechtzeitig, uns die finale Version von *Empire at War* vor Redaktionsschluss zukommen zu lassen. Da das Ausmerzen der erwähnten Bugs aber den Ausschlag zwischen einem „Sehr gut" oder „Herausragend" in unserer Benotung gibt, haben wir uns für einen Beta-Test entschieden. Einen vollständigen Bericht inklusive Mehrspieler-Note finden Sie in der kommenden Ausgabe; die exakten Wertungen und unseren Kommentar liefern wir online nach, sobald wir uns die finale Version anschauen konnten.

GIGANTISCH, GALAKTISCH

In der berühmten weit, weit entfernten Galaxis ziehen Sie storytechnisch zwischen den Star Wars-Filmen *Episode 3 - Die Rache der Sith* und *Episode 4 - Eine neue Hoffnung* in den Sternenkrieg. Sprich: Der böse Imperator hat mittlerweile die Macht im Senat übernommen, Vader röchelt kräftig im schwarzen Lederanzug und die Rebellen leisten ersten, zaghaften Widerstand. Passend zu den beiden Parteien stehen zwei

Raum- und Bodenschlachten und dazu noch ein Strategieteil à la *Master of Orion 2*, das haben sich *Star Wars*-Fans immer gewünscht.



»Kabul 2165: Die Bundeswehr ist immer noch da.«

Bomber beschädigen nie verbündete Einheiten.

»Gute Stimmung beim Jahrestreffen der Keinarmigen.«



»Voll der Renner: Double-Penetration-Roboter.«

Kinoreife Szenen wie die Erstürmung der Rebellenbasis lassen Fan-Herzen höher schlagen.



»Ich taufe dieses Raumschiff auf den Namen Keili Minogue.«

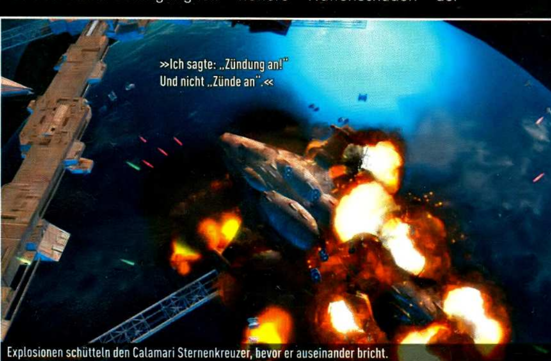
Der Imperiale Sternenzerstörer ist das mächtigste Schiff im Spiel. Supersternenzerstörer gibt es nicht.

Einzelspieler-Kampagnen zur Wahl: Entweder führen Sie die Rebellen zum Sieg gegen das Imperium. Oder Sie ersticken die lächerliche Rebellion im Keim und gründen ein Reich des Schreckens. Pro Seite bewätigen Sie rund ein Dutzend Missionen in linearer Reihenfolge, bevor die jeweilige Schlusssequenz erscheint. Die Missionen spielen sich erfreulich abwechslungsreich und stellen die jeweiligen Helden des Spiels vor: Beispielsweise machen Sie in der Rolle von Colonel Veers einen Probelauf mit seinem neuen AT-AT-Prototypen – allerdings mit dem Imperator als Fahrgast, der bekanntlicherweise keine Fehlschläge duldet. Oder Sie klauen zusammen mit R2-D2 und C-3PO die Baupläne für X-Wing-Jäger. Nach jeder gelösten Mission werden weitere Planeten auf einer galaktischen Karte freigeschaltet, die Sie zusätzlich erobern dürfen, was aber keine Bedingung ist. Bis zu 43 Welten stehen dabei als mögliche Kriegsschauplätze zur Wahl. Jede verfügt über ein individuelles Schlachtfeld und verleiht dem Spieler nach erfolgreicher Eroberung besondere strategische Boni, etwa schnellere Produktionszeiten für Fregatten oder höhere Waffenschäden der



»Nicht schon wieder: Aufmarsch auf dem Zeppelinfeld.«

Die Rebellen sind so gut wie besiegt. Unsere Truppen haben bereits die Landezonen besetzt.



»Ich sagte: „Zündung an!" Und nicht „Zünde an".«

Explosionen schütteln den Calamari Sternenkreuzer, bevor er auseinander bricht.

So spielt sich Star Wars: Empire at War

Sie haben in der Stunde „Galaxis erobern für Einsteiger" gefehlt? Kein Problem, PC ACTION zeigt, wie es geht.

1 PLANUNG

In der Galaxiskarte bauen Sie Bodentruppen und Raumeinheiten und ziehen dann Ihre Streitkräfte zum Zielplaneten.

2 ANFLUG

Im Zielsystem angekommen, erwartet Sie meist eine Schlacht mit einer Raumstation und einigen Schiffen.

3 HÖHEPUNKT

Erst wenn die Raumstation explodiert und das letzte feindliche Schiff vernichtet oder geflohen ist, haben Sie gewonnen.

KORRIBAN
ALDERAAN
KOSSAL
SULLUST
KUAT
MON CALAMARI
KASHYYYK
NAL HUTTA
HOLA
Tag: 36
Tech: 3
49 / 204

Panzerfahrzeuge. *Star Wars: Empire at War* gewinnt so an strategischer Tiefe, da man gezielt jene Welten erobert, die einem die gewünschten Boni verleihen. Wer die totale Entscheidungsfreiheit will, startet anstelle einer Kampagne einfach eine Partie „Galaktische Eroberung", die an das Brettspiel *Risiko* erinnert. Hier legen Sie fest, welcher Planet der Galaxis als nächstes einzunehmen ist. Typische Spezialmissionen aus den Kampagnen, etwa die Befreiung von Chewbacca auf seinem Heimatplaneten Kashyyyk, gibt es dabei aber nicht. Sämtliche Helden schalten Sie stattdessen automatisch durch das Erreichen bestimmter Technologiestufen frei. Kommt es auf der Strategiekarte zur Schlacht, wechselt das Spiel zu taktischen Raum- und Bodenschlachten – je nachdem, ob der Gegner Raumschiffe im Orbit oder Fußtruppen auf der Planetenoberfläche postiert hat. Das Spielgeschehen auf der Galaxiskarte pausiert automatisch und die Action beginnt. Mehr dazu oben im „So spielt sich"-Extrakasten.

RAUMHAFT SCHÖN

Welche ist die fetteste Raumschlacht aller *Star Wars*-Filme? Natürlich der Kampf um den zweiten Todesstern in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*! Und so fühlen sich auch die Weltraum-Kämpfe von *Empire at War* an. Sternenzerstörer schieben sich bedächtig, aber unaufhaltsam einer zusammengewürfelten Rebellenflotte entgegen und spucken Kaskaden grüner Lasersalven aus. Dazu hämmert der imperiale Marsch mit dem typischen „Ta, ta, ta, taaa, ta, taaa, taaa, ta, taaa" aus der 5.1-Sound-Anlage. Fett! Noch krasser ist es, wenn Sie zwischendurch in die „Kameraperspektive" umschalten. Kamera was? Entwickler Petroglyph hat nicht vergessen, dass es sich bei *Star Wars* um eine Filmlizenz handelt und



Masters of the Universe (hehe!)

Was wäre *Star Wars* ohne supergute Helden und fiese Schurken? So einfarbig wie Kampfstern Galactica. Jeder Protagonist hat individuelle Fähigkeiten, wie etwa den Machtgriff oder eine EMP-Welle. Einige Figuren können sogar auf dem Boden und im Weltall kämpfen, wie beispielsweise Han Solo und sein guter Kumpel Chewie oder Darth Vader und Kopfgeldjäger Boba Fett.

Han Solo
Was keiner weiß: Der notorische Schmuggler und Weiberheld steht auf die Hundestellung.

Chewbacca
Chewbacca, von Freunden auch Chewie genannt, folgt seinem Herrchen Han Solo auf Schritt und Tritt.

Obi-Wan Kenobi
Alt, aber oho? Der greise Jedi-Meister glaubt an die Macht und natürlich auch an Tai Ginseng.

Captain Antilles
Antilles hat nichts mit westindischen Inseln zu tun. Er ist tuningbegeisterter Raumfahrer und mit seinen Megaspoilern der Guru im Opel-Club Bochum-Gerthe.

Admiral Ackbar
Nein, das Zäpfchen unten ist nicht der Admiral, nur sein Raumschiff. Das alte Fischmaul ist aber derart hässlich, dass ihn live keiner sehen will.

4 LANDUNG

Nun setzen einige Ihrer Bodentruppen in einer Landezone auf. Um mehr Einheiten zu bekommen, brauchen Sie weitere Landegebiete.

5 STURMANGRIFF

Ist Ihre Armee vollständig versammelt, stürmen Sie die gegnerische Basis. Haupthindernisse sind Schutzschilde und Lasertürme.

6 SIEG

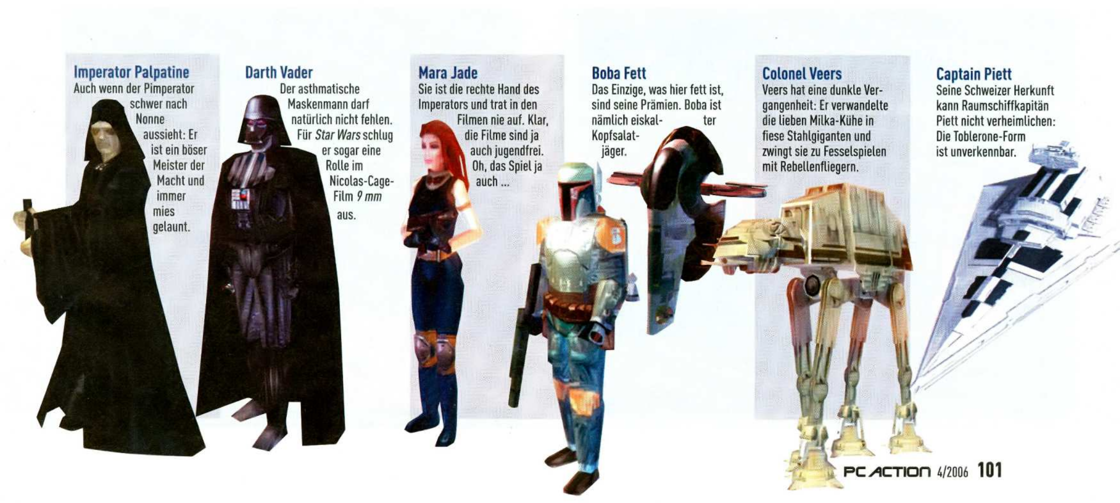
WIR HABEN GESIEGT!

Genau wie im Weltall sind erst mal alle Gegner auszuschalten, bevor Sie endgültig gesiegt haben.

spendierte dem Spiel einen besonderen Sichtwinkel: Eine wilde Kamerafahrt mitten durch das Schlachtgeschehen. Schärfere Schnitte kennen wir sonst nur aus Kollege Iscitürks privaten und selbst gedrehten Videofilmchen. 19 verschiedene Schiffstypen tummeln sich entweder auf Seiten der Rebellen oder Imperialen im Weltall. Dabei halten sich die Entwickler streng an das Schere-Stein-Papier-Prinzip: X-Wings schlagen TIE-Bomber, die wiederum Fregatten auseinander nehmen. Da es zu fast jedem Flieger ein Gegenstück gibt, bleibt die Spielbalance gewahrt. Einzig die Ionen- und Hyper-V-Kanonen sind uns in der vorliegenden Beta-Version zu mächtig. Die auf der Planetenoberfläche aufgestellten Geschütze bekämpfen Raumschiffe in der Umlaufbahn und schalten mit nur einem Treffer ganze Großkampfschiffe wie den Imperialen Sternenzerstörer oder Calamari Kreuzer aus. Da die Kanonen schnell wieder feuerbereit sind, kann man selbst riesige Flotten mit geringem Aufwand stoppen. Schön: Fast alle Einheiten besitzen Spezialfähigkeiten. Beispielsweise setzen Sternenzerstörer einen Fangstrahl ein und hindern auf diese Weise Rebellenschiffe an der Flucht, während imperiale Korvetten kurzzeitig die Feuerkraft enorm erhöhen können. Ihre rebellischen Gegenstücke fliegen dafür schneller oder verstärken ihre Schilde. Setzt man diese Spezialfähigkeiten als Spieler geschickt ein, kann man viele Schlachten schon früh für sich entscheiden.

ZU PODEN MIT DEN PURSCHEN

Zugegeben, gemessen an den Raumgefechten sehen die Bodenschlachten unspektakulär aus. Die Einheiten sind recht polygonarm und die Planetenoberflächen wirken steril. Wie es besser geht, zeigt das bald ein Jahr alte *Earth*



Imperator Palpatine
Auch wenn der Pimperator schwer nach Nonne aussieht: Er ist ein böser Meister der Macht und immer mies gelaunt.

Darth Vader
Der asthmatische Maskenmann darf natürlich nicht fehlen. Für *Star Wars* schlug er sogar eine Rolle im Nicolas-Cage-Film *9 mm* aus.

Mara Jade
Sie ist die rechte Hand des Imperators und trat in den Filmen nie auf. Klar, die Filme sind ja auch jugendfrei. Oh, das Spiel ja auch ...

Boba Fett
Das Einzige, was hier fett ist, sind seine Prämien. Boba ist nämlich eiskalter Kopfsalatjäger.

Colonel Veers
Veers hat eine dunkle Vergangenheit: Er verwandelte die lieben Milka-Kühe in fiese Stahlgiganten und zwingt sie zu Fesselspielen mit Rebellenfliegern.

Captain Piett
Seine Schweizer Herkunft kann Raumschiffkapitän Piett nicht verheimlichen: Die Toblerone-Form ist unverkennbar.

PC ACTION-Testlogbuch Star Wars: Empire at War

Episode 7: Wie Olli Haake zum Pimperator wurde und die Galaxis – wie wir sie kennen – unterging.



OLIVER HAAKE



MONTAG, 23.01.2006 | 17:30 Uhr
Kollege Gooding sitzt bereits seit Tagen wie eine Glucke auf der Beta-Version von *Star Wars: Empire at War*. Aber jetzt ist die goldene Gelegenheit da: Er geht in die Redaktionsküche, um Kaffee zu trinken, die DVD liegt auf dem Tisch. Wie ein Sith-Lord schleiche ich mich in sein Büro und nehme den Silberling an mich. Er ist mein! Mein Schatz!

MONTAG, 23.01.2006 | 17:45 Uhr
Schmerzensschreie aus Dirks Büro künden von der Entdeckung: Die DVD ist nicht mehr da! Trotz Androhung härtester Strafen gebe ich sie nicht wieder her, mein DVD-Laufwerk habe ich mit Sekundenkleber versiegelt. Ich beginne endlich zu spielen. Aber was ist das? Darth Vader klingt in der synchronisierten Fassung wie ein Gebrauchtwagenverkäufer! Argh! In der englischen Vorabversion vom November war es zwar auch nicht Originalsprecher Earl Jones, aber es klang trotzdem viel besser als hier.

DIENSTAG, 24.01.2006 | 1:30 Uhr
Überall in der Galaxis sprießen Rebellennester wie Pilze aus dem Boden, meine Flotte ist nach stundenlangen Kämpfen deutlich kleiner als sie es noch am Abend war. Der Computergegner dreht seit einiger Zeit voll auf und klatscht mich an die Wand. Verdammt, bislang schneide ich schlechter ab als Darth Vader, Imperator Palpatine und Saddam Hussein zusammen!

MITTWOCH, 25.01.2006 | 16:00 Uhr
Nach ein paar Stunden Schlaf und weiteren erfolglosen Angriffen habe ich den Schwierigkeitsgrad auf „Mittel" runtergeschaltet. Aber psst, muss ja keiner wissen. Militärisch läuft es jetzt besser, technisch hakt es aber. Trotz Hammer-Hardware ruckelt das Spiel in manchen Kämpfen wie Sau. Fünf Fps sind echt kein Spaß. Aber gut, es ist auch noch keine finale Version.

DONNERSTAG, 26.01.2006 | 0:00 Uhr
Har, har! Mein Todesstern ist fertig und jetzt gibt's mit der groben Kelle. Da ich keine Lust mehr habe, mich lange mit jedem rebellischen System zu befassen, verdampfe ich gegnerische Planeten einfach. In einer grandiosen Raumschlacht über Hoth vernichte ich die restliche Rebellenflotte. Der Todesstern ist in Schussreichweite. Alles bereit. Feuer! Sieg für das Imperium! Jetzt noch die beiden Kampagnen ausprobieren.

SONNTAG, 29.01.2006 | 22:00 Uhr
Die imperiale Kampagne verlief ganz nach Wunsch, die Rebellenkampagne nicht. Mittendrin lässt sich eine Mission nicht beenden. Ich fühle, wie Zorn hochsteigt und die dunkle Seite nach mir greift. Der Padawan in mir gemahnt zur Ruhe. Es gibt halt noch ein paar Bugs in dieser Version, die Petroglyph aber bis zur Veröffentlichung ausmerzen will. Wenn nicht, mache ich mit meinem Todesstern einen Hausbesuch.

DAS ROCKT DICH WEG!

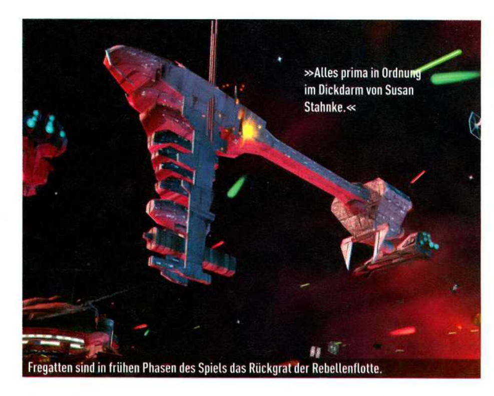


Die Raumschlachten von *Empire at War* sind hochkonzentriertes *Star Wars*-Feeling!

DAS KOTZT DICH AN!

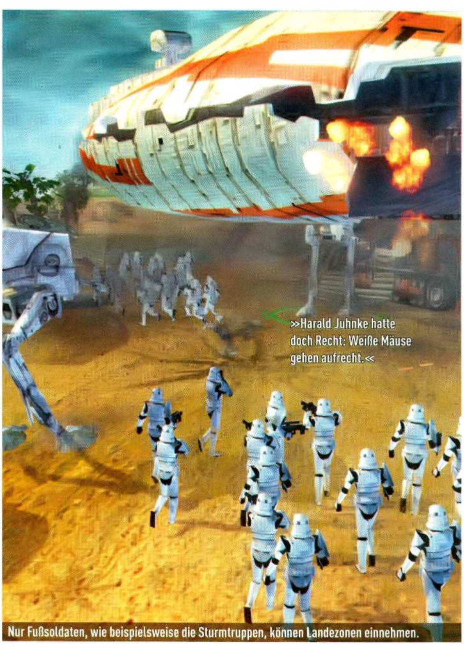


Die Synchronisation der Hauptdarsteller reicht von durchschnittlich bis übel.



Fregatten sind in frühen Phasen des Spiels das Rückgrat der Rebellenflotte.

2160. Außerdem sind – wie in Uralt-Strategiespielen – bestimmte Bereiche der Karte von Einheiten nicht passierbar, wobei es sich unter anderem um äußerst standhafte Bäume handelt. Ob sich Robin Wood hier wohl persönlich vor anrückende Kampfläufer legt? Egal, das ist ein Stilmittel aus der Steinzeit des Strategie-Genres, das den Spieler zu taktischen Entscheidungen zwingt. Dennoch haben die Bodengefechte ihren Reiz. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen dürfen Sie nämlich nicht unendlich viele Truppen gleichzeitig einsetzen oder nachbauen. Als Invasor haben Sie nur die Truppen zur Verfügung, die im Orbit geparkt sind. Und als Verteidiger stehen prinzipiell nur jene Einheiten zur Verteidigung bereit, die Sie vor Gefechtsbeginn als Garnison einsetzten. Einzige Ausnahme: Haben Sie Produktionsgebäude wie Kasernen oder leichte Fahrzeugfabriken vor der Schlacht aufgestellt, werden automatisch – aber langsam – Truppen nachproduziert, wenn Einheiten bei der Verteidigung verloren gehen. Diese Situation zwingt Angreifer dazu, entschlossen zuzuschlagen, statt einen zeitraubenden Stellungskrieg zu provozieren. *Empire at War* besitzt deswegen eine ganz eigene Spieldynamik. Boden-



Nur Fußsoldaten, wie beispielsweise die Sturmtruppen, können Landezonen einnehmen.


»Als das Gesundheitsamt mit Verstärkung anrückte, vernichtete der Wok-Mann alle Beweise.«

Ist der Schutzschild ausgeschaltet, können Sie die gegnerische Basis bombardieren.



»Treiben unkontrolliert durchs Weltall: Brustimplantate von Lolo Ferrari.«

Die Schlachten um die großen Raumwerften von Mon Calamari und Kuat sind die Höhepunkte der Kampagnen.

gefechte dauern in der Regel keine halbe Stunde, sondern knackige fünf bis 15 Minuten. Auf dem Boden kommen viele aus den Filmen bekannte Einheiten wie der AT-AT, der kleinere AT-ST oder der Rebellen-Snowspeeder zum Einsatz. Darüber hinaus haben die Entwickler einige neue Typen wie den Kampfpanzer T4-B eingebaut, damit die Spielbalance zwischen den beiden Seiten gewahrt bleibt. Angreifer überwinden neben den Bodentruppen zusätzliche Schildgeneratoren, Turbolaser und Verteidigungstürme, wenn diese auf den Planeten zur Verteidigung errichtet wurden. Ein gezielter Schlag gegen den Schildgenerator und verheerende Bombardements von TIE-Bombern oder Y-Wings bringen daher oft die entscheidende Wende in einer Schlacht. Den Sieg fährt die Partei ein, die alle Gegner von der Karte putzt.

KRIEG UNTER FREUNDEN

Star Wars: Empire at War bietet selbstverständlich auch einen Mehrspieler-Teil. In der uns vorliegenden Version ist dieser allerdings noch unvollständig und fehlerhaft. Nur rund ein Dutzend Planeten stehen in der Mehrspieler-Variante des Spielmodus „Galaktische Eroberung" zur Auswahl. In der finalen Version kämpfen Sie zu zweit um maximal 43 Sternensysteme. Im Beta-Test brachen die Partien jedoch meist aufgrund von Synchronisationsproblemen ab. Neben dem Eroberungs-Modus sind noch einzelne Boden- und Raumschlachten für zwei bis acht Spieler im Angebot.

FAMILIENBANDE

Papa Darth und Sohnemann Luke spielen in *Star Wars: Empire at War* nicht nur Statistenrollen, sondern greifen direkt in Bodenschlachten und Raumgefechte ein. Selbst Imperator Palpatine zückt bei Bedarf das angestaubte Lichtschwert. Aber keine Sorge, die insgesamt 15 Helden sind zwar stark, aber nicht unbesiegbar. Fällt ein Held, ist das kein Problem. Nach einigen Minuten ist die Figur auf der Galaxiskarte automatisch wiederbelebt und geht neuen Schlachten entgegen. Das Kronjuwel von *Star Wars: Empire at War* ist der Todesstern. Diese Spezialeinheit steht nur dem Imperium zur Verfügung und zerlegt ganze Planeten. Einzig Luke Skywalker und sein Rogue Squadron können die tödliche Kampfmaschine aufhalten. Bleibt nur noch eines: Möge die Macht mit Ihnen sein! Oliver Haake

Info: www.lucasarts.com/games/swempireatwar


»Lassie: The next Generation.«

Natürlich sind auch alte Bekannte wie der AT-AT dabei.

OLIVER HAAKE

Kneift mich mal einer? Hat Petroglyph es tatsächlich geschafft, ein innovatives Echtzeit-Strategiespiel mit super *Star Wars*-Feeling zu basteln? Gut, grafisch ist *Empire at War* sicher nicht auf Augenhöhe mit aktuellen Referenztiteln wie *Earth 2160* oder *Age of Empires 3*. Das offene Spielprinzip und die Dreifaltigkeit (Boden- und Raumschlachten sowie Galaxiskarte) sind des Lucas-Evangeliums aber mehr als würdig. Einen Kardinalfehler hat Lucas Arts aber begangen: Warum in Vaders Namen hat man nicht die Originalsprecher für die Synchronisation genommen?

DIRK GOODING

In den letzten Wochen bin ich mehrmals früh von kostenlosen Callgirl-Partys abgehauen, nur um zu Hause noch einen Planeten aus den Fängen des Imperiums zu reißen. Und ich garantiere, ich hatte dabei mehr Spaß als zwischen den Schenkeln einer ... äh, lassen wir das. Die Beta von *Star Wars: Empire at War* hat schon jetzt alles, was ein Referenz-Spiel braucht: Geile Story, geniale Helden, grelle Explosionen und natürlich die großartige *Star Wars*-Mucke. Hoffentlich ist die finale Version frei von den vielen, kleinen Bugs.



Star Wars: Empire at War

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	16. Februar 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Petroglyph/Lucas Arts
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2,5 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9800 Pro, Windows 9x/2000/XP, 2,5 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Mehrspieler-Modus war in der uns vorliegenden Version noch nicht fertig.

GRAFIK	85%
SOUND	88%
STEUERUNG	90%

TENDENZ



HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Rebellen oder Imperium spielen und den Todesstern bauen – was will man mehr?

Vergleich



Star Wars: Empire at War

PRO + CONTRA
- + Drei Spielebenen
- + Dynamisches Spielprinzip
- + *Star Wars*-Flair
- − Teils mittelmäßige Grafik


– EINZELSPIELER



C&C: Generäle Die Stunde Null

PRO + CONTRA
- + Kriegsszenario spannend
- + Einige Superwaffen
- − Grafik Mittelmaß
- − Streng lineare Kampagne


85% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Homeworld 2

PRO + CONTRA
- + 3D-Weltraum
- + Raumkämpfe spektakulär
- − Schiffe etwas kantig
- − Schwerer Spieleinstieg

82% ABGEWERTET EINZELSPIELER

»Lieblingsfernsehsender der Fledermäuse: Flug-Häute-Journal.«

»Sagt der Gast zum Ober: Ich wollte doch ein Radler und keinen Adler ... «

Die mächtigsten Einheiten im Spiel schalten Sie über die jeweiligen Spezialkräfte frei. Den Drachen gibt es übrigens nur in der Collector's Edition.

Der Zweck heiligt die Mittelerde



AUF DVD
VIDEO TRAILER

Vorhang auf fürs Schlachten der Massen: In DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2 wird nicht gekleckert, sondern geklotzt.

Sie dachten, dass mit Peter Jacksons Filmtrilogie und der spielerischen Umsetzung in *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* alles gesagt sei? Tja, so kann man sich irren: Planen Sie lieber schon mal, bei Ihrem Brötchengeber einige Tage Extra-Urlaub einzufordern. Denn mit *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* erwartet Sie ein Strategie-Hammer, der glatt von Oberzwerg Gimli selbst geschmiedet sein könnte.

DIE ERDE BEBT

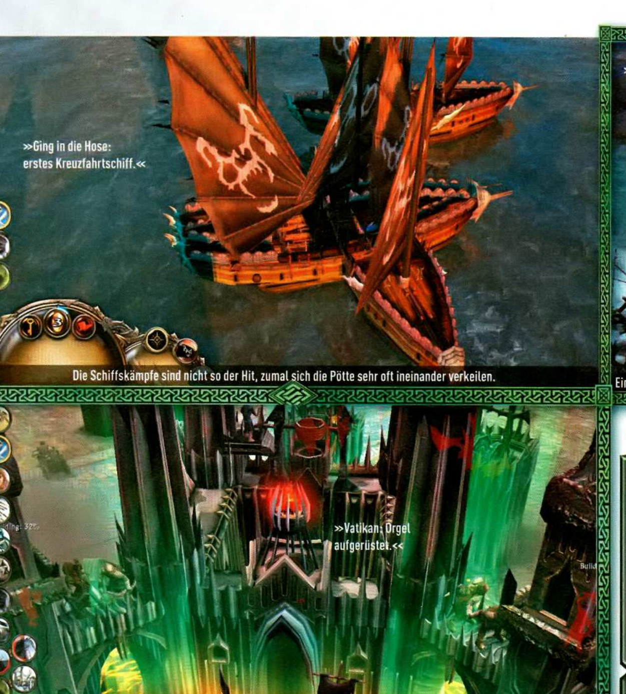
Kaum flimmert der Eingangs-Trailer über den Monitor, wissen Sie, was die Stunde geschlagen hat: Dank des phänomenalen Soundtracks, den Howard Shore beisteuert, und der genialen Kamerafahrt durch verschiedene Regionen von Tolkiens Fantasyreich, sind Sie sofort daheim in Mittelerde. Doch die filmische Qualität des Intros ist gleichzeitig ein Wermutstropfen, denn die Szenen sind unscharf, kantige Figuren wackeln von A nach B. Unschön – genau wie schon im Vorgänger.

LERNSTUNDE

Etwas bange klicken Sie deshalb sicherlich im genial animierten Hauptmenü, bei dem die mächtigen Argonath-Statuen in hochauflösender Spielgrafik daherkommen, auf die Schaltfläche „Tutorials". Doch statt langweilige Lernvideos wie im Vorgänger über sich ergehen lassen zu müssen, dürfen Sie sofort losspielen. Gut! Die beiden Einführungsmissionen bauen erzählerisch aufeinander auf, man erklärt Ihnen alles Schritt für Schritt. Das ist dank der vielen Neuerungen im Spiel auch durchaus sinnvoll.

BAUEN WIE ICH WILL

Jawoll – die festen Bauplätze aus *Die Schlacht um Mittelerde* sind zum überwiegenden Teil Geschichte. Jetzt platzieren Sie Ihre Gebäude weitestgehend frei in der Pampa, wie Sie es von anderen Strategiespielen gewohnt sind. Den Anfang macht dabei die Festung, Ihr Hauptgebäude, in dem Sie Arbeiter ausbilden. Alle übrigen Wirtschafts- und Militärgebäude errichten Sie ebenfalls wo Sie wollen. Damit Sie zu Beginn eines Levels nicht nackt und schutzlos dastehen, sind gleich ein paar Grundverteidigungseinrichtungen in der Festung enthalten. Diese lässt sich maximal sechsfach aufwerten. Dabei haben Sie Zugriff auf diverse Anbauten, wie etwa Katapulte, Adlerhorste, Lavagräben oder Troll-Werfer. Diese nützlichen Fiesheiten ziehen Sie an fest definierten Bauplätzen hoch. Ja, ein paar davon gibt es eben doch noch! So lassen Sie nach und nach ein mächtiges Bollwerk entstehen, an dem sich der Gegner die Zähne ausbeißen soll. Doch erst mal muss er an Ihrer Maueranlage vorbei, die Sie um Ihr kleines Reich ziehen. Wie das geht? Denkbar einfach: An den Bauplätzen Ihrer Festung errichten Sie einen so genannten Mauer-Knotenpunkt, im freien Gelände übernimmt diesen Job ein Arbeiter. Sobald ein solcher Knotenpunkt steht, können Sie von dort aus ganz simpel mit der Maus eine gerade Mauer ziehen. Am Endpunkt setzt das Programm dann erneut einen



»Ging in die Hose: erstes Kreuzfahrtschiff.«

Die Schiffskämpfe sind nicht so der Hit, zumal sich die Pötte sehr oft ineinander verkeilen.

»Vatikan: Orgel aufgerüstet.«

Eine vollständig ausgebaute Festung macht richtig was her und ist vor allem schwer zu knacken.



»Im Sommer doof: Eishockey.«

Eine der neuen Spezialkräfte ist die Flut, mit der Sie Gegner einfach wegspülen.

Mein Schaaaaaatz!

Electronic Arts weiß, wie man Fans lockt – *Die Schlacht um Mittelerde 2* gibt es nämlich auch als prall gefüllte Sonderedition.

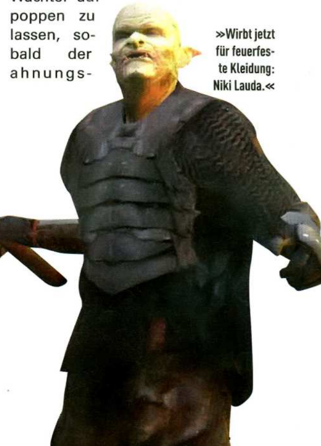
Wir haben erst einen tiefen Blick ins Glas und dann ins *Mittelerde*-Kästchen geworfen und Folgendes rausgefischt:

- Eine exklusive DVD, natürlich HDTV-ready, die Zwischensequenzen und Trailer zum Spiel enthält. Plus fettes Making-of-Paket und Artwork-Sammlung.
- Ein beidseitig bedrucktes Farbposter, auf dem je eine Mittelerde-Karte für die gute und böse Seite abgebildet ist. Jede Karte beschreibt die Kampagnenschauplätze.
- Eine Rabatt-Karte, die Sie beim Kauf einer neuen Nvidia-Grafikkarte einlösen können.
- Erweiterter Spielinhalt, sprich: Die mächtige Drachen-Einheit gibt's für den Käufer der Normalversion schlicht und einfach nicht. Somit sieht man bei Mehrspieler-Gefechten sofort, wer sich die Collector's Edition geleistet hat. Darüber hinaus spendierte das Team noch fünf zusätzliche Spielkarten (unter anderem Wetterspitze und Argonath). Abschließend heben sich die Spielerhelden aus der Sonderedition bei Online-Spielen grafisch ab. Kurz vor Redaktionsschluss schneite die Meldung herein, dass diese Sonderedition auch in Deutschland erhältlich sein wird, für den Preis von rund 50 Euro (genauer Termin noch offen).

Knotenpunkt. Wenn sich eine ungeeignete Geländestelle im geplanten Mauerabschnitt befindet, erkennen Sie dies an einer roten Schraffierung. Die Mauerabschnitte bestehen aus vielen kleinen Segmenten, jedes davon lässt sich wiederum modifizieren. So bauen Sie zum Beispiel kinderleicht ein Tor ein oder klotzen mit zusätzlichen Katapulten oder Axtwerfertürmen. Ist das vollbracht, gebieten Sie über eine riesige Burganlage. Fett! Bevor Sie fragen – nee, begehbar sind die Mauern nicht. Bogenschützen oder Fußsoldaten haben wohl keinen Bock auf unplanmäßige Kletterpartien. Nur auf vorgefertigten Wehrgängen in bestimmten Levels – wie beispielsweise der Zwergenfestung Erebor oder der finsteren Mordorfestung Dol Guldur – bemannen Ihre Faulpelze die Zinnen.

ACH JA – DIE GESCHICHTE!

Die Story der Kampagnen passt recht gut zu Tolkiens Erzählung des Ringkrieges, der im dritten Zeitalter von Mittelerde tobt. Obwohl einige Szenarien beinharten JRR-Fans vielleicht komisch vorkommen. Etwa, dass Aragorn mitsamt der Armee der Toten plötzlich in Bruchtal erscheint. Aufhänger ist die Versammlung der freien Völker in Bruchtal, der Elbenfestung, in der Fürst Elrond haust. Während die Ringgemeinschaft um Hobbit Frodo ihre Reise ins südlich gelegene Mordor beginnt, wappnen sich Elben und Zwerge zum Kampf gegen Saurons Fieslinge im Norden von Mittelerde. Als Spieler wählen Sie selbst aus, ob Sie zuerst den Guten (Zwergen und Elben) beistehen wollen oder doch lieber als Knecht Saurons die Sau rauslassen. Beide Seiten kämpfen sich durch je acht Missionen. Im Gegensatz zum Vorgänger sind beide Kampagnen linear aufgebaut. Die animierte Weltkarte aus *Die Schlacht um Mittelerde* ist in diesem Spielmodus nicht mehr zu sehen, sodass Sie auch nicht mehr festlegen können, welche Region Sie als nächstes spielen wollen. Dafür gibt es jetzt aber auch keine langweiligen 08/15-Missionen mehr. Alle sechzehn Levels sind mit Skript-Ereignissen versehen. Neben dem Hauptziel gilt es auch, teilweise versteckte Bonusaufgaben zu meistern. Ein Beispiel: In der sechsten Mission der Guten (Celduin) sollen Sie Ihr kleines Starthäufchen Zwergenkrieger zu einem Stützpunkt in der Stadt führen. Als die Gruppe eine vom Feind belagerte Taverne erreicht und diese befreit, erhalten Sie das Bonusziel, alle besetzten Gebäude vom üblen Goblin-Gesocks zu säubern. Machen Sie doch gern, schließlich dient jedes befreite Häuschen als Truppenrekrutierungs-Station und verschafft Ihnen einen strategischen Vorteil. Darüber hinaus enthalten viele Missionen auch nette kleine Überraschungen. So haben wir nicht schlecht gestaunt, als wir mit unseren Zwergleinauf der Karte Dol Guldur eine Furt überquerten und unsere Mannschaft dann unter ohrenbetäubendem Getöse durch die Lüfte segelte. Ein hinterhältiger Programmierer hatte doch glatt vorgesehen, einen Wächter aufpoppen zu lassen, sobald der ahnungs-



»Wirbt jetzt für feuerfeste Kleidung: Niki Lauda.«

PC ACTION-Testlogbuch

Leck mich fett! Als ich nach den kurzen Kampagnen schon schimpfen wollte, fesselte mich der bärenstarke Ringkrieg-Modus.



FREITAG, 27.01.2006 | 21:00 Uhr
Erst mal ließ sich die Testversion nicht aktivieren, weil wir nicht alle Daten bekommen hatten. Doch nach einigen Telefonaten beim Hersteller war diese Hürde überwunden und es konnte endlich losgehen. – Jaaa, Howard Shores fetter Soundtrack pustet mich beim Intro sofort weg. Das Dingens dreht selbst Altmeister John Williams (*Star Wars*) eine lange Nase.

FREITAG, 27.01.2006 | 0:00 Uhr
Inzwischen habe ich das Tutorial und die ersten drei Missionen der guten Seite absolviert. EA kann von Glück sagen, eine sagenhafte Lizenz zu besitzen, denn das *Mittelerde*-Feeling, das man von der Filmvorlage her kennt, kommt wieder voll rüber. Vom Spieldesign her machen die stark geskripteten Aufträge bislang ordentlich Spaß, allerdings vermisse ich noch wirkliche Glanzpunkte, aber es liegen ja noch etliche Missionen vor mir. Jetzt penne ich erstmal eine Runde ...

SAMSTAG, 28.03.2005 | 8:30 Uhr
Habe vor einer Stunde (also in aller Herrgottsfrühe) wieder das Zocken aufgenommen. Das hat sich sogar gelohnt, denn die Zwergenmission, die ich gerade hinter mich gebracht habe, war schon fett – einen waschechten Riesendrachen zu vermöbeln, hat mir eine richtige Morgen ... laune verpasst.

SAMSTAG, 28.03.2005 | 22:15 Uhr
Haha, in der letzten Schlacht der guten Kampagne habe ich Saurons Schergen mal gezeigt, wie Zwerge und Elben miteinander mit dem finsteren Gesocks Mittelerdes aufräumen. Mithilfe neuer Spezialkräfte wie Erdbeben und Pfeilhagel war das ein Kinderspiel.

SONNTAG, 29.03.2005 | 15:15 Uhr
Äh, schon vorbei? Nach gerade mal gut 13 Stunden reiner Spielzeit sind die beiden Kampagnen beendet. „Kurz, aber gut", schießt es mir durch den Kopf. Den Spruch kenne ich irgendwie von meiner besseren Hälfte ...

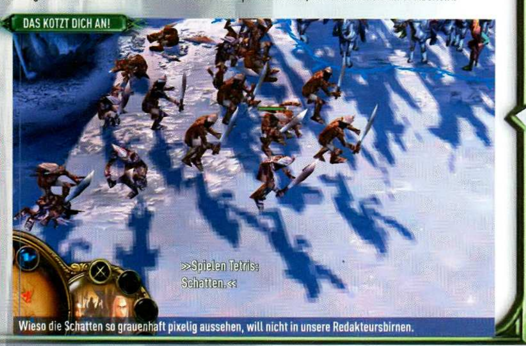
MONTAG, 20.03.2005 | 17:05 Uhr
„Bitte nur noch diesen einen Zug fertig machen!", flehe ich meinen Chefredakteur an, doch der zeigt kein Erbarmen. Keine Frage, der Ringkrieg-Modus des Spiels ist das wahre Glanzstück für Einzelspieler. Warum, das erfahren Sie im Testbericht.

DAS ROCKT DICH WEG!



Wenn wir mit Saurons Lavasturm fast den ganzen Bildschirm verwüsten, fühlen wir uns wie Götter!

DAS KOTZT DICH AN!



Wieso die Schatten so grauenhaft pixelig aussehen, will nicht in unsere Redakteursbirnen.

lose Spieler diese Stelle passieren sollte. Genau, bei dem Vieh handelt es sich um das Tentakelmonster, das in der Film- und Buchvorlage den Eingang zur Zwergenmine Moria bewacht.

ZWISCHENBILANZ

Zeitsprung. Dreizehn Spielstunden später ist der Norden Mittelerdes unterjocht beziehungsweise befreit. Auf Deutsch: Normal begabte Strategie-Zocker haben beide Kampagnen auf mittlerem Schwierigkeitsgrad komplett durchgespielt. Da waren wir doch vom Vorgänger ein üppigeres Menü gewohnt. Trotzdem, die Unterhaltung war zu fast jeder Zeit erste Klasse. Zugegeben, der Atmosphärebonus, den *Schlacht um Mittelerde 2* dank der Lizenz in Sachen Musik, Soundeffekte und Sprache verbucht, steigert den Spaßfaktor enorm. In der getesteten englischen Version macht sich Schauspieler Hugo Weaving (bekannt als Mr. Smith aus *Matrix* und Elrond in der Mittelerde-Trilogie) als Erzähler sehr gut. Ja, auch wir Deutschen sollen bekannte Stimmen auf die Ohren bekommen. Welche das sind? Electronic Arts schwieg bis Redaktionsschluß wie ein Grab.

ZEIT FÜR ETWAS NEUES

So, die Kampagen waren klasse. Wäre das alles gewesen, hätte es für eine 90er-Wertung aber nicht gereicht. Alles einen Tick zu einfach, einen Tick zu vorhersehbar, einen Tick zu standardisiert. Entwarnung: Nach den Kampagnen geht das Spiel eigentlich erst so richtig los. Hinter dem Namen Ringkrieg-Modus versteckt sich das eigentliche Glanzstück des Titels. Sobald Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken, erstrahlt im Menü sogar die gute alte Weltkarte von Mittelerde. Aufgeteilt in 38 Regionen erwartet Sie ein strategisch anspruchsvolles Spielchen, das sich am ehesten mit dem Brettspielklassiker *Risiko* (gibt es übrigens auch als Mittelerde-Adaption) vergleichen lässt. Als Solospieler streiten Sie mit bis zu fünf KI-gesteuerten Teilnehmern um die Herrschaft. Wer es lieber gesellig mag: Der Ringkrieg-Modus lässt sich auch als Mehrspieler-Partie zu sechst daddeln. Bevor es losgeht, legen Sie die



Eine der neuen Einheiten ist der mächtige Bergtroll.



Spezialfiguren wie dieser Adler verabschieden sich mit einem großen Knall.



Spinnenreiter der Goblins legen sich gerade mit den Zwergenkriegern an.

Noch Mehr-Spieler, noch mehr Helden ...

Unsere Testversion traf erst knapp vor Redaktionsschluss ein. Wir wollen nicht lügen. Deshalb gibt's die Mehrspieler-Wertung in Kürze online und im nächsten Heft.

LÄNDERKAMPF



In der frei dreh- und zoombaren Weltkarte von *Mittelerde* planen Sie rundenweise Ihren nächsten Spielzug im Ringkrieg-Modus.

SACKGESICHTER



Bei der Heldengenerierung können Sie sogar die Klamottenfarben ganz nach Ihren Vorlieben auswählen. Im Spiel tragen dann alle Einheiten die eingestellte Farbentracht.

TURNIERSPIELE

Wie im Vorgänger bietet auch *Die Schlacht um Mittelerde 2* ein Leitersystem (Ladder) für Eins-gegen-eins- und Zwei-gegen-zwei-Spielepartien. Dabei dürfen Sie jedoch keine selbst erstellten Helden benutzen.

FÜR ALLES OFFEN

Im offenen Spiel tummeln sich bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet. Dort kommen auch eigens gebastelte Helden zum Einsatz. Satte 46 Spielkarten enthielt die uns vorliegende Testversion, darunter finden Sie auch die aus dem ersten Teil bekannten Höhepunkte wie die Schlacht um Helms Klamm oder Minas Tirith. Generell sind jetzt alle Spielkarten abwechslungsreicher gestaltet. Zwar erkennt man die aus dem Vorgänger bekannten Karten – wie beispielsweise Cair Andros – sofort, aber aufgrund des neuartigen, freien Festungsbaus spielen Sie sich komplett anders. Schön, dass sich für jeden Spielmodus quasi Hausregeln erstellen lassen. Als Spielleiter entscheiden Sie über Startkapital an Rohstoffen, Art und Anzahl der Helden, Spielerhandicaps die maximale Kommandopunktzahl. Wer einen entsprechend hochgezüchteten Rechenknecht besitzt, kommt in den Genuss von Massenschlachten. Neu ist, dass Teamspieler nun endlich Rohstoffe untereinander tauschen können. Da soll noch mal einer sagen, Entwickler hören nicht auf die Stimmen ihrer Fangemeinde! Ja, Electronic Arts erhörte gar die Forderung nach stabileren Verbindungen während des Internet-Spiels. Den Netzwerkcode von *Schlacht um Mittelerde 2* überarbeitete man komplett. Er soll nun auch Firewall- und Router-Benutzer zufrieden stellen. Ob das stimmt, können wir erst nachweisen, wenn das Spiel fertig vorliegt.

SEI EIN HELD

Sie sind auf diesen Seiten schon mehrfach mehrfach über den Begriff „Eigene Helden" gestolpert? Richtig, für jede der spielbaren Fraktionen (Menschen, Zwerge, Elben, Isengart, Mordor und Goblins) wählen Sie sich vor jeder Mehrspieler-, Skirmish- oder Ringkrieg-Partie einen Helden aus, den Sie dann im laufenden Spiel in Ihrer Festung gegen Rohstoffe eintauschen.

EIN HAUCH VON ROLLENSPIEL

Wenn Sie keinen Bock auf die acht vorgefertigten Heldenfiguren haben, basteln Sie sich einen eigenen. Dabei wählen Sie im Heldenmenü aus sechs Klassen (Held des Westens, Elb, Zauberer, Zwerg, Diener Saurons, korrupter Mensch) aus. In jeder Klasse gibt es noch mal maximal drei verschiedene Typen. Als Diener Saurons haben Sie beispielsweise die Wahl zwischen einem Troll, Ork oder Uruk. Jede Figur besitzt fünf Attribute (Rüstung, Kraft, Gesundheit, Heilungsrate, Sicht). Je nach Charakterwahl können Sie 25 oder 30 Attributpunkte nach Belieben verteilen. Wem das zu mühsam ist, der lässt diese Aufgabe automatisch vom Programm erledigen. Im nächsten Schritt wählen Sie fünf aus jeweils 13 möglichen Spezialkräften pro Klasse aus, die Ihre Figur beherrschen soll. Welche Fähigkeiten beim Erreichen der Charakterlevels drei, sieben und zehn gesteigert werden sollen, bestimmen ganz allein Sie, und zwar bei der Heldenerschaffung. Für das Spiel ergeben sich auf diese Weise ziemlich viele strategische Möglichkeiten. Es liegt an Ihnen, ob Sie einen Magier ins Rennen schicken, der den Gegner mit Schadenssprüchen wie Feuerball oder Blitzzauber eindeckt, oder doch lieber einen elbischen Fernkämpfer, der die Fähigkeit besitzt, Pfeile regnen zu lassen und einen Wirbelsturm zu beschwören.

gewünschten Spielregeln fest. Dabei bestimmen Sie zuerst die Siegbedingung. Bei der Standardeinstellung geht es darum, die Hauptstädte der Gegner einzunehmen. Frei wählbar: die Startregion und damit der Sitz der Hauptstadt. Darüber hinaus gibt es Siegvarianten, bei denen Sie zum Beispiel 20 Territorien oder vom Spiel vordefinierte Festungen (Dol Guldur, Erebor, Isengard, Minas Tirith, Minas Morgul, Helms Klamm und Bruchtal) erobern sollen. Auf einer zweiten Schaltfläche bestimmen Sie etwa, dass jeder Spieler nur begrenzt Zeit für seine Strategiephase hat. Richtig kombiniert! Vom Grundsatz her ist der Ringkrieg-Modus rundenbasiert.

DAS IST NUR SO EINE PHASE

Los geht's! Ausgehend von Ihrem Startgebiet ziehen Sie Ihre Armeen in ein angrenzendes Gebiet. In jedem Landstrich existieren feste Bauplätze, auf denen Sie pro Runde ein Gebäude in Auftrag geben können. Wirtschaftsgebäude etwa erhöhen Ihre Kommandopunkte, die das Einheitenlimit bestimmen. In Kasernen heben Sie neue Armeen aus, in der Zitadelle rekrutieren Sie Helden. Sobald Sie alle verfügbaren Aktionen durchgeführt haben, ist der Computer an der Reihe. Das Programm führt währenddessen automatisch Ihre Befehle aus. Treffen sich zwei verfeindete Parteien auf einer Karte, kommt es nicht gerade zum Picknick ... Wahlweise in Echtzeit oder per Automatik-Funktion geht die Luzie ab. In einem Infofenster präsentiert das Spiel beide Armeen – vergleichbar etwa mit *Rome: Total War*. So können Sie die Truppenstärke in etwa abschätzen. Wenn Sie von Ihrer Stärke überzeugt oder einfach nur zu faul zum Spielen sind, nutzen Sie die Schlachtberechnung. Wer verliert, zieht am Ende seine Armee aufs Ausgangsfeld zurück. In Echzeit dagegen haben Sie immer einen fetten Trumpf im Ärmel: Ihr spielerisches Können. Und damit ja keinerlei Frustmomente aufkommen, lässt sich jederzeit speichern. Damit sind auch lange Mehrspieler-Partien im Ringkrieg-Modus absolut zu bewältigen. Sie sind der Meinung, das ist spitze? Finden wir auch!



Feuerbrände zerstören Bäume und breiten sich aus. Arbeiter können jedoch als Feuerlöscher dienen.

Vergleich



Die Schlacht um Mittelerde 2	Die Schlacht um Mittelerde	Age of Empires 3
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Tolle Atmosphäre	+ Geniale Filmumsetzung	+ Erfindung der Heimatstadt
+ Fetter Ringkrieg-Modus	+ Sehr viele Spielkarten	+ Strategischer Anspruch
− Hässliche Schatten	− Sehr ähnliche Missionen	− Unlaubwürdige Geschichte
− Polygonarme Figuren	− Polygonarme Figuren	− Wenig Musikstücke
90 % EINZELSPIELER	89 % EINZELSPIELER (ABGEWERTET)	87 % EINZELSPIELER



Bei den Massenschlachten ist oft der gesamte Bildschirm mit herumwuselnden Einheiten bedeckt, was den Rechner stark beansprucht.



STEFAN WEISS

Die Spielwelt Mittelerdes lebt richtig auf: Geniale Sounds, die man aus der Filmtrilogie kennt, hervorragende Musik von Howard Shore, eine Atmosphäre, so dicht wie ich an jedem zweiten Wochenende. Optisch überzeugen mich die neu gestalteten Karten. Auch wenn mir klar ist, dass höhere Polygonzahlen bei den Figuren zu Lasten der Leistung gingen, die grob wirkenden Einheiten gefallen mir nicht so recht. Egal, spielerisch rockt das neue *Mittelerde* umso mehr, vor allem der Ringkrieg-Modus ist eine feine Sache. Damit verbringe ich mit Sicherheit etliche Wochen. Auch die vielen kleinen Einstellschräubchen im Mehrspieler-Modus bedeuten für mich mehr Abwechslung im Spiel.



OLIVER HAAKE

Schon klar, Herr Kollege. Nur gut, dass es keine 110 Prozent in der PC ACTION gibt, sonst wäre die Wertung noch höher ausgefallen. ;-) Aber in einem Punkt stimme ich zu: Teil 2 bietet deutlich mehr als der Vorgänger. Aber ich muss auch feststellen, dass der *Herr der Ringe*-Zauber des Vorgängers mittlerweile verflogen ist. Bei Licht betrachtet fehlen mir noch ein paar Kleinigkeiten, damit das Spiel zur neuen Referenz aufsteigt: Warum zum Henker kann ich Einheiten nicht per Mausklick entsorgen, wenn ich Platz für bessere Truppen schaffen will? Gebäude kann ich ja auch nach Belieben wieder abreißen. Außerdem fände ich es nützlich, wenn meine per Schnelltaste festgelegten Gruppierungen in einer Leiste anzeigt wären.

WER GEGEN WEN?

Ob Sie nun die Kampagnen, Ringkrieg, Skirmish- oder Mehrspieler-Gefechte zocken, in allen Modi laufen Ihnen die aus dem Vorgänger bekannten Parteien Isengart, Mordor und die Menschlein über den Weg. Letztere enthalten die Armeen Gondors und Rohans. Neu: Hinzugekommen sind Elben, Zwerge und Goblins. Vor allem die beiden letztgenannten Völker haben es uns angetan. Diese besitzen als einzige die Möglichkeit, ein Tunnelnetzwerk aufzubauen, wie man das schon aus *Command & Conquer: Generäle* von der Terroristen-Fraktion kennt. Bauen Sie einfach zwei Minenschächte (Zwerge) oder Tunneleingänge (Goblins) an beliebigen Stellen der Karte und schon sind diese automatisch miteinander verbunden. Sehr praktisch, um schnell große Armeen von A nach B zu schaufeln. Und fies. Hehe. Wir sollen noch mehr Tricks verraten? Okay! Jedes der sechs Völker besitzt eigene Helden und Spezialkräfte. Neben den aus Film und Vorgänger bekannten Heroen wie Gandalf, Aragorn, Saruman, Lurtz und Co. feiern jede Menge neuer Kerlchen ihren glorreichen Auftritt. Elbenkönig Thranduil aus dem Düsterwald zum Beispiel, Zwerg Gloin oder Elben-Sexbombe Galadriel. Die Schwarzen Reiter sind mit von der Partie, auch Fiesling Grima Schlangenzunge treibt sein Unwesen. Fein!

JETZT ABER SCHNELL!

Okay, der Platz wird eng. Deshalb schnell zu dem, was Sie eh schon ahnen: Jawohl, *Schlacht um Mittelerde 2* sieht noch einmal deutlich besser aus als der schon riesig präsentierte Vorgänger. Die Gelände- und Gebäude-Texturen gerieten detailreicher, die Karten lebendiger. Zeitgemäße Shader-Effekte bringen einige Oberflächen herrlich zum Glänzen. Auch die Wasserdarstellung ist okay, aber nicht so genial wie bei *Age of Empires 3*. Das Gleiche gilt für die Physik-Effekte. Weniger schön sind die weiterhin polygonarmen Einheiten und sogar ausgesprochen hässlich kommen die pixeligen Schatten rüber. Trotzdem, wer auch nur einen Funken Spaß an Fantasy-Schlachten hat, muss dieses Teil einfach haben. Stefan Weiß

Info: www.electronic-arts.de



Die Schlacht um Mittelerde 2

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 2. März 2006

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Electronic Arts
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte Ram, 5,6 GByte HD, Windows XP, 128 MByte Grafikkartenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Aufgrund der vielen Spielmodi viel versprechend; eine Wertung liefern wir nach.

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	89%
SOUND	97%
STEUERUNG	94%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Hässliche Schatten	- 3%
Polygonarme Figuren	- 2%
Im Detail fummeliger Mauerbau	- 2%
Sehr kurze Kampagnen	- 1%
Unspektakuläre Seegefechte	- 1%
Videos wirken verwaschen	- 1%

SEHR GUT
Der echt geniale Ringkrieg-Modus hievt das Spiel so weit nach oben!

90% EINZELSPIELER



Die Figur Tom Bombadil ist ganz witzig umgesetzt und eine der stärkeren Einheiten.



Anhand von Formationsbefehlen lassen sich Truppen gut postieren.

Prüfstand: Die Schlacht um Mittelerde 2

Das Markenzeichen von DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2 sind erneut die imposanten Massenschlachten. Sollen diese nicht ins Stocken geraten oder in Zeitlupe ablaufen, brauchen Sie einen leistungsstarken PC!



Die Gebäude und das Gelände sind mit Normal-Maps verziert und sehen plastisch aus. Die Figuren, die Vegetation sowie alle Objekte haben einen hohen Detailgrad und werfen realistische Schatten.

Der Detailgrad der Figuren, der Gebäude, des Geländes und der Vegetation hat rapide abgenommen. Die Texturen sind äußerst simpel. Zierrat wie Säcke und Fässer am Boden fehlen genauso wie alle Schatten.

Tuning-Tipps

Um *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie

- □ 3,5 GHz
- □ 1 GByte RAM
- □ Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/Geforce 6200 sollten Sie:

- □ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- □ Unter „Model Detail" die Einstellung „Low" anwählen
- □ Bei den Optionen „Animation Detail", „VFX Detail" sowie „Shadows" jeweils „Low" einstellen
- □ Die Wasser-, Texturen- und Shader-Details auf „Medium" setzen
- □ „Decal Detail" auf den Wert „Low" reduzieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- □ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- □ Mit mittleren Details für die Modelle, die Animation sowie die Spezialeffekte (VFX) spielen.
- □ Bei den Optionen „Shadows" und „Terrain Detail" ebenfalls „Medium" anwählen
- □ Die Wasserdetails und die Texturqualität auf „Medium" reduzieren
- □ Unter „Shader Detail" „Medium" und bei „Decal Detail" „Low" einstellen

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT sollten Sie:

- □ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- □ Die Optionen „Model Detail" und „Animation Detail" auf „High" setzen
- □ Bei „VFX Detail" ebenfalls „High" anwählen
- □ Eine hohe Detailstufe für die Schatten und die Qualität des Terrains einstellen
- □ Unter „Water Detail", „Shader Detail" sowie „Decal Detail" die Einstellung „High" wählen

Grafik-Optionsmenü (Custom Settings)

1 Model/Animation Detail: Für Modelle und Figurenanimationen in der höchsten Detailstufe benötigen Sie eine schnelle CPU. Daher erst mit 3,5 GHz-Prozessorleistung oder höher auf „Ultra High" stellen.

2 VFX Detail: Die Spezialeffekte in der Ultra-High-Qualität erfordern mindestens 3,5 GHz sowie Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.

3 Shadows: Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte wie Radeon 9200/Geforce 6200 sollten auf Schatten verzichten. Ab Radeon 9800 XT/ Geforce 6600 GT können Sie „Medium" einstellen.

4 Terrain Detail: Je detailreicher die Landschaft, umso mehr hat Ihre Grafikkarte zu tun. Wollen Sie mit hohen Landschaftsdetails spielen, benötigen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.

5 Water Detail: Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit einer hochwertigen Wasserdarstellung überfordert. Wählen Sie deshalb „Low" aus.

6 Texture Quality: Eine niedrige Texturqualität ist wegen der miesen Optik nur bei Härtefallen (Radeon 9200/Geforce 6200) empfehlenswert.

7 Shader Detail: Hier legen Sie die Shader-Detailstufe fest und bestimmen so die Qualität der per Shader zu rendernden Grafik-Effekte.

8 Decal Detail: Einschlagspuren auf dem Boden oder in Gebäude kosten CPU-Rechenzeit. Für eine hohe Qualität benötigen Sie mindestens 3 GHz.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Nee, lass mal! – Mies – Noch okay – Okay – Gut – Sehr gut – Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitäts-Modus*)
ab 1,5 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

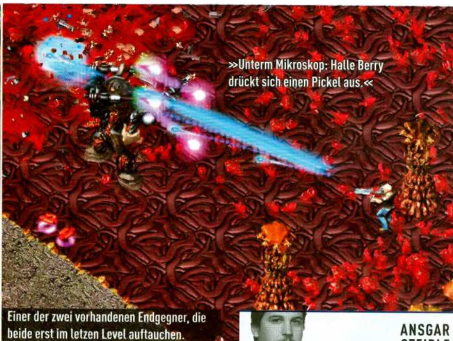
LEISTUNGSMERKMALE

Vor allem bei den Schlachten mit einer großen Anzahl von Pixel-Akteuren ackert Ihre Hardware richtig. Soll es hier nicht ruckeln, muss mindestens eine 3,5-GHz-CPU, 1 GByte RAM sowie eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL in Ihrem PC verbaut sein. Die von uns getestete Version besaß einen Framelock (eine Begrenzung) von 30 Fps, eine Auflösung von 1.280x1.024 ließ sich im Menü nicht anwählen.

Theseus: Return of the Hero



In diesem Fall wehren Sie den Ansturm der Biester mehrere Minuten lang ab.



Einer der zwei vorhandenen Endgegner, die beide erst im letzen Level auftauchen.

AUF DVD DEMO

Ob der Held irgendeine fadenscheinige Verbindung zum Athener Namensvetter König Theseus besitzt, konnten wir nicht feststellen. Vielleicht hat Papi die Dame ebenfalls mit dem Balg sitzen lassen oder der Knilch wurde schlichtweg zu heiß gebadet. Ist aber auch vollkommen schnuppe. Genau wie die Handlung des Spiels, mit der man Sie zum Glück nur auf der Packungsrückseite belästigt: Fiese Aliens überfallen die Erde, bla, bla, bla. Sie wissen schon: Wumme gezückt und ab dafür! In einer isometrischen Ansicht bugsieren Sie einen Einzelkämpfer mit der Tastatur durch die Landschaft und zielen per Maus. Damit ballern Sie hunderte von kleinen, gemeinen Monstern weg. Zwischendurch sprengen Sie Zugänge, retten durch bloße Präsenz Geiseln und besetzen Geschütze. Der Protagonist verbessert sich mit herumliegenden Boni oder kauft sich vom Sold Implantate, Rüstung und eine von sechs Waffen. Das Gemetzel ist in keinerlei Hinsicht überzeugend inszeniert, es fehlen packende Momente. Lediglich in der letzten Mission gibt es Endgegner, die nur mittels List und Tücke ins Gras beißen. Die zehn Missionen haben Sie inklusive Bierhol- und -entsorgungspausen in sechs Stunden durch. Danach bleibt noch der „Ballern bis zum Umfallen"-Survival-Modus. Ansgar Steidle

Info: www.theseus-hero.de

ANSGAR STEIDLE

Was, schon zu Ende? Kaum taucht mal ein Bossgegner auf und die Mundwinkel wandern nach oben, ist das Spiel vorbei. Etwas mehr Umfang und zumindest ein länger motivierendes Bonussystem hätte die flache Schnetzeleinlage deutlich aufwerten können. Aber Hirn abschalten und entspannen hat auch was ...

PREIS/LEISTUNG	56%	AUSREICHEND
GRAFIK	40%	52%
SOUND	54%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Sigma Team/CDV
PREIS	Ca. € 13,-
MINDESTENS	Win98, 800 MHz, 256 MByte RAM

Dark Age of Camelot: Darkness Rising



Die neuen Dungeons unterscheiden sich grafisch angenehm von den alten.

»Zweiter Versuch: Twin Towers.«

Das einfachste der knapp 20 Pferde sieht gewöhnlich aus, ist aber genauso schnell.

Das vierte kostenpflichtige Add-on erfüllt Spielerwünsche. Endlich, endlich gibt es Pferde, die Klassen ohne Geschwindigkeitszauber sicher als Erleichterung empfinden. Für die richtig feschen Gäule, etwa Einhörner, lösen Sie Aufträge und drücken mächtig Kohle ab: Die so genannten Epic Mounts kosten 15 Platin, sind aber keinen Deut schneller, sondern schauen nur imposant aus. Die zweite Neuerung betrifft Charakterfähigkeiten: Unterklassen ermöglichen eine rudimentäre Ausbildung in Zweigen wie Angriff, Heilung oder Unterstützung – Krieger freuen sich über Magie, Zauberer über Nahkampfkniffe. Um diese Talente zu lernen, brauchen Sie Prestige-Erfahrungspunkte. Die gibt's durch Monsterkämpfe oder – weitaus schneller – im Spieler-gegen-Spieler-Gefecht. Im Zuge von *Darkness Rising* wurde der Dungeon Darkness Falls einer Schönheitsoperation unterzogen. Eine der dienstältesten Zonen von *Dark Age of Camelot* ist damit endlich auf der Höhe der Zeit. So schön die Verbesserungen auch sind, eine Sache haben die Entwickler versäumt: Die neuen Missionen erzählen zwar eine fantasievolle Geschichte von einer Rebellion, aber die Textfenster-Präsentation ist kalt und leblos. Da könnte man genauso gut mit einer Leiche frühstücken. Thomas Weiß

Info: camelot-europe.goa.com

THOMAS WEISS

Mythic ist lernfähig: Statt das Spielgleichgewicht durch neue Klassen und Fähigkeiten durcheinander zu würfeln, wie bei den beiden letzten Zusatzpaketen geschehen, bewirkt *Darkness Rising* vorsichtige Verbesserungen. Man braucht das Add-on nicht, um mitzuhalten – und das ist das Schöne daran.

PREIS/LEISTUNG	70%	GUT
GRAFIK	72%	71%
SOUND	61%	
STEUERUNG	68%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER

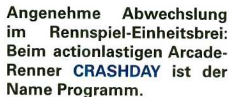
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Mythic/GOA
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 4 GByte HD, 512 MByte RAM

Das explosive Schadensmodell von *Crashday* sieht spektakulär aus, wirkt sich aber nur minimal auf das Fahrverhalten aus.

»Bagdad: Kreisverkehr.«

Oh mein Schrott!





Angenehme Abwechslung im Rennspiel-Einheitsbrei: Beim actionlastigen Arcade-Renner CRASHDAY ist der Name Programm.

Kaum zu glauben, aber wahr: *Duke Nukem Forever* hat nur wenige Entwicklungsmonate mehr auf dem Buckel als *Crashday*. Der Unterschied: Während der kurzweilige Rennspiel-Mix bis vor knapp drei Jahren ein reines Hobby-Projekt zweier Hamburger Schüler war und Ende Februar dank professioneller Unterstützung seitens Atari pünktlich in die Händlerregale braust, spukt der gute Duke noch immer nur durchs Pixel-Nirwana.

ZAHLREICHE SPIELMODI

Was *Crashday* von herkömmlichen Rennspielen abhebt, ist vor allem eins: Abwechslung. Elemente aus *Trackmania*, *N.I.C.E. 2*, *Juiced*, *Carmageddon* oder dem Playstation-Klassiker *Destruction Derby* verschmelzen zu gleich sieben unterhaltsamen Spielmodi. Beim genialen „Wrecking Match" bekämpfen Sie sich in weitläufigen Arenen mit bewaffneten und gepanzerten Autos. Gewonnen hat, wer am meisten Schaden verursacht und alle anderen Fahrzeuge durch Schüsse aus Bord-MG oder Raketenwerfer oder mit gezielten Rammattacken ausschaltet. Mit den Tücken der Schwerkraft bekommen Sie es hingegen bei der „Stunt Show" zu tun. Dank Monster-Sprungschanzen, XXL-Schrauben und extralangen Loopings vollführen Sie halsbrecherische Kunststücke. Je höher, weiter und länger Sie durch die Luft segeln, desto mehr Punkte gibt es. Zerbersten bei der korrekten (!) Landung auf allen vier Reifen sämtliche Fensterscheiben und Kotflügelpartien oder bricht die Hinterachse entzwei, winken sogar Bonus-Punkte – verrückt. Nichts für schwache Nerven ist der „Bomb Run". Hier fliegt Ihnen Ihr Wagen um die Ohren, sobald Sie während eines rasanten Rennens eine bestimmte Geschwindigkeit unterschreiten. Klingt einfach, ist dank des größtenteils herausfordernden Streckendesigns aber ganz schön knifflig. Nicht minder explosiv geht es bei „Pass the Bomb" zu. An Ihrem Auto klebt eine Bombe, die Sie durch Kollision mit einem anderen Fahrzeug schleunigst weiterreichen sollen – andernfalls explodiert der Sprengkörper innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits und das Spiel ist verloren. Gewonnen hat der Fahrer, welcher bis zum Ende übrig bleibt. Der Spielmodus „Hold the Flag" ist zwar nichts Neues, macht aber trotzdem Laune. Allein oder im Team ist es dabei das Ziel, mit eingesammelter Fahne durch diverse Checkpoints zu heizen. Wem das zu abgefahren ist, der absolviert klassische und zahlreiche Rundkurs- oder Checkpoint-Rennen im „Racing-Modus". Wer entspannt und stressfrei durch die Gegend cruisen will, klickt auf den „Test Drive" und startet eine Probefahrt.

CRASH-BOOM-BANG

Das ist bereits eine Menge, aber noch immer nicht alles: Für den schnellen Zock zwischendurch erwarten Sie eine Hand voll Minispiele, darunter zwei witzige Auto-Weitsprung-Wettbewerbe. Wer sich zwischen den zahlreichen Spielvarianten nicht entscheiden kann, macht mit dem 30 Veranstaltungen umfassenden Karriere-Modus nichts verkehrt. Die wenig spektakuläre Hintergrundgeschichte scrollt als Text über den Bildschirm und ist verhältnismäßig öde. Interessanter sind hingegen die Prämien, die Sie mit verdientem Geld und Respektpunkten erwerben können. Neben neuen Fahrzeugen sind dies für den weiteren Spielverlauf bitter nötige Wagen-Aufwertungen. Denn die spielerischen Anforderungen von *Crashday* sind keinesfalls Kinderkram. Was weniger an den gelegentlich unfair starken, häufig jedoch recht dämlich agierenden Computergegnern, sondern an den oft verdammt eng gesteckten Zeit- und Punktvorgaben liegt. Bis auf die knackige Karriere präsentiert *Crashday* sich jedoch einsteigerfreundlich. So bereitet die Steuerung dank des hundertprozentig arcadelastigen Fahrmodells selbst Fahranfängern kaum Probleme. Alle Autos reagieren direkt und präzise auf Lenkbewegungen. Der Fuhrpark umfasst zwölf ordentlich aufmotzbare



Platz da: Der Wrecking-Modus erinnert an *Carmageddon* und *Destruction Derby*. Gewinner ist, wer innerhalb des Zeitlimits die meisten Autos zerstört.

»Auffällig: Ecstasy-Dealer.«

Dieses komische, gelbe Grinsegesicht symbolisiert im Hold-the-Flag-Modus den Fahnenträger. Die Schadensanzeige am rechten Bildrand verrät, wie lange es dauert, bis Ihr Auto in die Luft fliegt und die Runde verloren ist.



So aggressiv wie in diesem Beispiel gehen die Computergegner bei den Rundkurs-Rennen selten zu Werke. Dieser F1-ähnliche Parcours ist einer von 26 Strecken.

Mach's dir doch selber!

Mit dem Streckeneditor stampfen Sie in null Komma nix eigene Kurse aus dem Boden. Die Bedienbarkeit ist dabei noch eine Spur leichter als beim Rennspiel-Baukasten *Trackmania*.

Der unscheinbare Editor ist eines der wichtigsten Elemente von *Crashday* und dürfte in Zeiten beinahe flächendeckender Internet-Anbindung für langfristigen Spielspaß bürgen. Die kinderleichte Bedienung erfolgt aus einer übersichtlichen Vogelperspektive, erinnert an den Klassiker *Stunts* und ist noch einfacher als bei *Trackmania Sunrise*: Mit wenigen Mausklicks lassen sich die verrücktesten Streckenideen mit zahllosen Bauteilen umsetzen. Per Drag&Drop-System ziehen Sie Kurven, Sprungschanzen, Bäume oder Hügel von der Menüleiste auf die Übersichtskarte. Ein weiterer Mausklick genügt, um das Werk bei einer Probefahrt zu begutachten und eventuelle Schwachstellen im Nu auszumerzen – fertig ist der selbst kreierte und nur wenige Kilobyte große Parcours, der bei Mehrspieler-Duellen binnen weniger Sekunden im Hintergrund übertragen wird.



Per Drag&Drop-System erstellen Sie mit den vorgegebenen Bauteilen in Windeseile eigene Strecken.

Fantasiefahrzeuge die an Ferraris oder Lamborghinis erinnern. Während die Fahrphysik bei Stunts und Unfällen im Zusammenspiel mit dem erstklassigen Schadensmodell überzeugt, ist das Fahrmodell der einzelnen Sportflitzer bis auf wenige Ausnahmen identisch. Auch die Tuning-Aufwertungen wirken sich hauptsächlich auf die Geschwindigkeit und weniger auf das Fahrgefühl aus.

GENIALER EDITOR

Variantenreich wie die Spielmodi geriet auch das Streckendesign. Ob klassische Rennkurse im Formel-1-Stil, riesige Wald- und Wiesen-Parcours, enge Fabrikhöfe oder extravagante Stunt-Arenen mit Sprungschanzen, Schrauben und Loopings – Langeweile kommt so schnell nicht auf. Falls doch, können Sie mit dem praktischen Editor (siehe Extrakasten) im Handumdrehen eigene Kurse kreieren. Grafisch setzt *Crashday* keine neuen Maßstäbe, bietet aber neben detaillierten Fahrzeugen hübsche Landschaftsgrafiken und kann problemlos mit dem optisch ansprechenden *Trackmania Sunrise* konkurrieren. Sahnehäubchen ist das fulminante Schadensmodell, das neben dem von *DTM Race Driver 3* mit zum Besten zählt, was das Genre zu bieten hat. Das kann man insgesamt vom Solospiel aufgrund der nur durchschnittlichen Gegner-KI und dem ordentlichen, aber recht eintönigen Fahrmodell alles in allem nicht behaupten. Am meisten fetzt *Crashday* klar im Mehrspieler-Modus via Netzwerk und Internet. Hier gibt's alle eingangs vorgestellten Spielvarianten für bis zu acht PS-Rivalen. Christian Sauerteig

Info: www.crashday-game.de



Je höher und weiter Sie fliegen, desto mehr Punkte bekommen Sie.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Hilfe, ich bin süchtig! *Crashday* rockt im Mehrspieler-Modus sogar *Trackmania Sunrise* von meiner Festplatte. Kein Wunder, bietet es doch das Beste aus knapp 15 Jahren Rennspiel-Geschichte und obendrein einen wirklich kinderleicht zu bedienenden Editor. Im Solospiel krankt *Crashday* am *Battlefield*-Syndrom und kämpft mit einer selten perfekten Gegner-KI. Wer sich daran so wenig wie am arcadelastig-ordentlichen, aber wenig abwechslungsreichen Fahrmodell stört, sollte unbedingt zuschlagen.



Crashday

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	23. Februar 2006
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Moon Byte/Replay Studios
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 890 MByte HD, Grafikkarte mit 64 MByte, DirectX 8.1

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wrecking Match, HtF, Bomb Run, Pass the Bomb, Stunt Show, Racing, div. Minispiele; 8 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Verbesserungswürdige Gegner-KI	-11%
Wenig abwechslungsreiches Fahrmodell	- 6%
Karriere mit öder Story	- 3%
Nur fiktive Rennwagen	- 3%

GUT
Actiongeladener Rennspiel-Mix mit erstklassig-umfangreichen Mehrspieler-Optionen.

= **77 %**
EINZELSPIELER

Deine neue Flamme



>>Sie Depp! Sie sollten die Urinprobe nach dem Rennen abgeben.<<

Die British GT ist eine der elegantesten Rennklassen des Spiels.

PC ACTION GOLD

VERGLEICH
GT Legends
BESSER
DTM Race Driver 3
SCHLECHTER
World Racing 2

Endlich! Die finale Testversion von DTM RACE DRIVER 3 ist da und die Begeisterung groß – Codemasters haben noch mal ordentlich gefeilt.

Die Rennspielfans unter den PC ACTION-Lesern haben sich den ausführlichen Beta-Test in der vergangenen Ausgabe sicher nicht entgehen lassen. Bereits der Inhalt jenes Vorab-Silberlings sorgte für strahlende Redakteursgesichter, obwohl die künstliche Intelligenz der Widersacher und die Zwischensequenzen im Karriere-Modus noch nicht fertig waren. Jetzt haben wir das Endprodukt in den Händen. Grund genug, *DTM 3* noch mal gründlich unter die Motorhaube zu schauen.

DIE STORY IST GESCHICHTE

Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Eine romanreife Rahmenhandlung wie beim ersten *DTM Race Driver* gibt es nicht. Die hübschen Videosequenzen beschränken sich meist darauf, die anstehende Veranstaltung vorzustellen und ein wenig in der Rennhistorie zu stöbern. Gut, hier und da kommt nach dem Wettkampf mal ein Heini in die Garage gestolpert und meckert über Ihren Fahrstil, aber eine zusammenhängende Geschichte über Liebe und Intrigen suchen Sie vergebens. Dafür bleibt Ihnen aber auch weiterhin der unsympathische Rennzipfel des ersten Teils, Ryan McKane, erspart. Die Filmchen sind recht informativ – jedoch nicht wirklich prickelnd.

VERDAMMT FETT

Obwohl der Umfang in der Vorabversion mehr als vorbildlich war, legt die erfolgreiche Rennspielschmiede Codemasters (unter anderem verantwortlich für die *Colin McRae*-Reihe) jetzt noch eine ganze Schippe drauf. So protzt das fertige *DTM 3* mit stolzen 78 authentisch nachgebildeten Wagen. Das sind 24 mehr als in unserer Beta-Version. Das Ergebnis ist eine virtuelle Schatztruhe, in der jeder Rennspielfan fündig wird. Ob elegante Oldtimerrennen wie der Mercedes-Silberpfeil-Cup oder Musclecar-Veranstaltungen wie die australischen V8-Meisterschaften, das Spektrum erstreckt sich über die gesamte Breite des Motorsports. Besonders niedlich: Um für noch mehr Unterhaltung zu sorgen, würzen die Entwickler *DTM 3* mit einigen Schmankerln wie dem Strandbuggy-Cup, der Indycar-Serie oder Monstertruck-Duellen. Dabei verfügt jede Klasse über jeweils recht realistische Fahreigenschaften. Jedes Rennen eine neue Herausforderung – echt super!

ALTE SCHLAUMEIER

Der größte Unterschied zur Beta-Version ist die optimierte



Auf den Offroad-Strecken verliert man sehr schnell die Kontrolle über die Autos.



Auf der Dirtpiste schlittern Sie, was das Zeug hält. Hier lohnt sich die Handbremse.

künstliche Intelligenz der Computerfahrer. Keine Spur von nervigen Wagenkolonnen, die wie an der Schnur gezogen auf der Ideallinie hintereinander hertuckern. Stattdessen erwartet Sie ein dynamisches Fahrerfeld, in dem häufig die Platzierungen wechseln. Noch schöner: Jeder Pilot hat einen eigenen Fahrstil, der sich teilweise grundlegend von dem der Konkurrenten unterscheidet. So gibt es peinliche Angsthasen, die in jedem Rennen das Nachsehen haben, und wilde Draufgänger, die so gut wie nie die Zielflagge erreichen. Aber es kommt noch besser: Wenn Ihnen beispielsweise ihr aktueller Widersacher für die Gesamtwertung im Nacken sitzt, kommt es vor, dass dieser alles daran setzt, Sie vorzeitig aus dem Rennen zu kegeln. Das beschert spannende Meisterschaften, bei denen die Favoriten bis zum letzten Lauf Kopf an Kopf kämpfen. Komisch nur, dass die Nichtspielercharaktere rempeln und drängeln dürfen, ohne dass die Schiedrichter sie belangen. Sobald jedoch Sie einem Kontrahenten ordentlich ins Heck fahren, setzt es in der Regel eine Strafe. Aber wir wollen ja nicht päpstlicher sein als der Papst.

FREUNDESKREIS

Im Mehrspieler-Modus hat sich nichts mehr geändert. Hier brettern bis zu zwölf Spieler online oder via LAN um die Wette. Alle Veranstaltungen aus dem Einzelspieler-Modus stehen zur Wahl. Dann mal los! Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de

RALPH WOLLNER



Es machte mir unglaublich viel Spaß, dem Kollegen Sauerteig mein Heck zu zeigen. Gut, er ist ein Anfänger (hehe!), doch dank der einsteigerfreundlichen Steuerung schaffen es normalerweise auch Greenhorns schnell, in die virtuelle Welt des Motorsports einzusteigen. Und die ist bei *DTM 3* riesig. Ich war nie ein Fan großer Worte und kann deshalb locker auf die Seifenoper im Karriere-Modus verzichten. Also: Sie haben einen Termin! Am 24. Februar geht es ab zum Fachhändler. *DTM 3* erwartet Sie!

Gute Neuigkeiten

Klar, der dritte Teil ist einfach saugut. Doch was ist an *DTM Race Driver 3* wirklich neu?

Diesmal gibt es nicht nur einen Karriere-Modus. Der Welttournee-Modus ist zwar der einzige, bei dem das Spiel Sie nach den Rennen manchmal mit Zwischensequenzen belohnt, doch auch in den neuen Profikarrieren durchlaufen Sie eine komplette Rennlaufbahn. Die Modi im Einzelnen:

- Classics: Hier geht es ausschließlich um kultige Oldtimer.
- GT Serie: Nehmen Sie an Veranstaltungen einzelner Hersteller teil – mit exotischen und berühmten Sportflitzern.
- Oval: Diese Disziplin ist besonders schadenfreudig. Die Rennen finden auf bekannten Oval-Kursen wie dem Indianapolis Motor Speedway statt. Die Wagenauswahl reicht von dicken Brummis bis hin zur Indycar-Serie.
- Touring Car: Wie gewohnt haben Codemasters das Hauptaugenmerk auf die DTM-Klasse geworfen. Es gibt alle Original-Fahrer, Autos und Strecken der Saison 2005.
- Offroad: Ab in die Botanik. Klassische Rallyes und witzige Sonder-Veranstaltungen wie die Strand-Buggys.
- Open Wheel (Monoposto): Steigen Sie in die beliebten Formelwagen. Am Ende winkt die Williams-F1-Klasse
- Palmer Motorsport Sensation: Hier sind Sie allein auf der Strecke und sollen die Rundenbestzeit fahren.



Hier sehen Sie Rick, Ihren neuen Trainer. Er ist zwar potthässlich, dafür ab er ziemlich schlau.

DTM Race Driver 3

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 24. Februar 2006

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Codemasters
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Turniere und Meisterschaften aus dem Einzelspieler-Modus. Bis zu zwölf Spieler.

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Spieler ist oft der Willkür der Computer-Gegner ausgesetzt	- 5%
Schiedsrichter behandelt KI-Fahrer anders als den Zocker	- 3%
Zu blecherner Motorensound	- 2%
Stellenweise triste Umgebung	- 2%

SEHR GUT
Umfangreiches Rund-um-sorglos-Paket, das nicht nur Rennspielfans begeistert.



88%
EINZELSPIELER

»Wellenreiten: Trockenübung.«

Die Motocross-Räder bieten das authentischste Fahrgefühl, rutschen aber selbst bei Höchstgeschwindigkeit selten aus der Kurve.

Ran an den Dreck!

AUF DVD DEMO

VERGLEICH





BESSER



SCHLECHTER



MTX Mototrax

Schmutzig, schmutziger, MX VS. ATV UNLEASHED! Freunde gepflegter Offroad-Rasereien kommen bei dem Arcade-Renner auf ihre Kosten.

MX vs. ATV Unleashed schickt alles auf die matschigen Buckelpisten, was in der Offroad-Welt Rang und Namen besitzt: MX Motocross-Räder, ATVs (All-Terrain Vehicles, Geländefahrzeuge), Monstertrucks, Strandbuggys, Golf-Karts und sogar Hubschrauber stehen zu Wahl. Blöd für Anfänger: Ein Tutorial gibt es nicht und die halbwegs brauchbaren Trainingsvideos der im letzten Jahr veröffentlichten Konsolenversion sucht man ebenfalls vergebens. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich im „Free Ride"-Modus mit den Rennsemmeln vertraut zu machen. Was nicht allzu lange dauern dürfte, denn die Steuerung bereitet kaum Probleme. Lenken sich die MX-Bikes und ATV-Quads noch halbwegs realistisch über die abwechslungsreichen Rundkurse, sorgt die unnatürlich-einfache Handhabung der tonnenschweren und PS-starken Monstertrucks für Kopfschütteln. Diese rutschen nämlich wie die federleichten und mit einer etwas schwammigen Steuerung ausgestatten Strandbuggys um Kurven und über Hügel.

ZAHLREICHE SPIELMODI

Die Auswahl an Spielmodi ist beachtlich: Je nach gewählter PS-Schleuder gehen Sie in den Disziplinen Supercross, Supermoto, Nationals, Short-Track, Waypoints oder Hill Climb an den Start. Letztgenanntes ist ein spaßiges wie kurzes Vergnügen: Gewonnen hat, wer mit seiner Maschine am schnellsten oder weitesten einen extrem steilen Hügel erklimmt. Luftikusse toben sich zudem im Freestyle-Modus aus und kassieren mit halsbrecherisch-kniffligen Stunts wie bei allen Renn-Events Siegpunkte, mit denen Sie neue Fahrzeuge, Strecken und diverse Extras freischalten. Während bei normalen Rennen auch Bikes gegen Buggys antreten, entscheiden Sie sich im Karriere-Modus im Vorfeld für einen fahrbaren Untersatz und absolvieren ewig gleiche Rennen. Besser: Der beiliegende Streckeneditor sowie der Mehrspieler-Modus für bis zu acht Rivalen.

VERALTETE OPTIK

Grafisch haut einen *MX vs. ATV Unleashed* nicht gerade vom Sattel. Sehen die Stadionkurse noch recht ordentlich aus, enttäuschen die detail- und farbarmen Offroad-Kurse mit einer mäßigen Weitsicht und pixeligen Streckenrandobjekten. Christian Sauerteig

Info: www.mxvsatv.com

CHRISTIAN SAUERTEIG

MX vs. ATV Unleashed sieht teilweise fast so alt aus wie Mutter Beimer, ist schmutziger als Gina Wild in ihren besten Filmen und umfangreicher als Reiner Calmund – was will man mehr? Vielleicht endlich mal einen würdigen Nachfolger des Offroad-Klassikers *Motocross Madness*? THQ's Drecksschleuder-Rennen macht dank witzigem Fuhrpark, vielen Spielmodi und praktischem Editor dennoch Laune. Simulationsfreaks greifen aber besser nicht zu: Das Fahrverhalten der Trucks und Buggys ist in etwa so realistisch wie ein WM-Sieg Togos.



MX vs. ATV Unleashed

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	10. Februar 2006
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Rainbow Studios
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, DirectX 9.0C, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Supercross, Motocross, Short-Track, Freestyle, Waypoint, Open-Class und Hill-Climb für 6 Sp.

PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	67%
SOUND	65%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Aussenareale wirken zu detailarm	-10%
Wenig realistisches Fahrverhalten	- 8%
Gewöhnungsbedürftige Steuerung bei Monstertrucks und Buggys	- 6%
Eintöniger Karriere-Modus	- 3%
Kein Tutorial	- 2%

GUT
Umfangreiches Offroad-Vergnügen mit abwechslungsreichen Mehrspieler-Modi.

71% EINZELSPIELER



»Beschissene Strecke: King Kongs Haufen.«

Bei den Hill-Climbs gewinnt, wer am schnellsten nach oben kommt.



»Paralympics: Geländelauf.«

Die Offroad-Strecken sind im Gegensatz zu den Stadionkursen schrecklich detailarm.

Hellforces (dt.)



Häufig reagieren Gegner erst, wenn Sie diese bereits perforieren.



Die Grafik ist zwar nicht das Gelbe vom Ei, doch die Effekte sind guter Durchschnitt.

Mann, ist das finster! Aber zum Glück haben wir ja „Trinity's Goggles" in der Tasche. Damit sieht man laut Menü-Text auch im Dunkeln. Also drücken wir die entsprechende Taste – und kotzen. Ein fieser grüner Filter legt sich über das Bild und gewaltige Zeichenkolonnen rieseln von oben nach unten, sodass man noch weniger sieht als vorher. Voll der *Matrix*-Look und voll für den Allerwertesten. Auch der Rest des Spiels ist nicht gerade ein Geschenk der Götter. Im Ego-Shooter *Hellforces* spurten Sie durch optisch mäßige Levels und blasen dämlichen Zombies, Kötern und anderen Dödeln die Falten aus dem Sack. Sie irren ewig durch recht eintönige Abschnitte, da Sie mal wieder den Ausgang beziehungsweise den entsprechenden Schlüssel nicht finden. Noch schlimmer: Viele Gegner bemerken die Gefahr erst dann, wenn Sie aus einem Meter Entfernung auf sie feuern. Technisch ist das Teil solide, sogar an eine moderne Physik-Engine dachten die Entwickler. Doch getroffene Pixelfeinde weht es dadurch stoffpuppenmäßig aus den Latschen. Der drei Karten umfassende Mehrspieler-Modus ist ein Witz, der uns im Hals stecken bleibt. Dafür kostet das Teil auch nur 20 Flocken. Die deutsche Version kommt ohne fliegende Körperteile daher, was etwas am Charme nagt. Ahmet Iscitürk

Info: www.orion-mm.ru/hell

AHMET ISCITÜRK

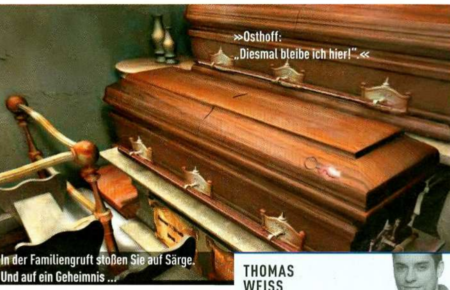
Die Intelligenz der Gegner verdient die Bezeichnung kaum, das Leveldesign ist öder als das unseres Heizungskellers und die einzige Herausforderung ist, Schlüssel zu finden, die immer am Arsch der Welt versteckt liegen. Lediglich der gewisse Trash-Charme rettet *Hellforces* vor dem Totalabsturz.

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	69%	58%
SOUND	71%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	44%	EINZELSPIELER
GENRE	Ego-Shooter	
HERSTELLER	Frogster Interactive/Orion	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	

Scratches



Die sterile Umgebung (hier: eine Garage) nehmen Sie aus der Ego-Perspektive wahr.



In der Familiengruft stoßen Sie auf Särge. Und auf ein Geheimnis ...

Schreibinspiration glaubt sich Autor Michael Arthate in einem alten Anwesen holen zu können, das, abgeschottet vom Großstadttreiben, wie von der Zivilisation vergessen auf dem Lande liegt. Eine Zwischensequenz lässt Arthate das Gelände betreten, dann haben Sie die Kontrolle und sehen aus seinen Augen: Einsam steht die Villa da, ringsum Bäume wie stumme Beobachter. Die Maus verschiebt die Sicht, ein Klick führt zum nächsten Standbild. Es dauert nicht lang, dann wird nach Formel gegruselt: Die Uhren stehen, weder Strom noch Wasser fließt, nachts dringen Geräusche durch den Kamin. Und im Hintergrund schwebt eine leise Musik, durchtränkt von Melancholie. Herumliegende Schriftstücke ergeben eine Geschichte von Geistern, Mord und afrikanischen Ritualen. Das alles ist ordentlicher Stoff, den eine sorgfältig aufgebaute Atmosphäre stützt. Nur bei den Rätseln feilt *Scratches* an Spielernerven. Es gilt Schubladen zu durchwühlen, Fotos anzusehen, Gegenstände zu kombinieren, kurz: sämtliche Pixel nach Aktionsfeldern abzugrasen, was einem schnell so auf die Eier geht, dass nur die Story von der Deinstallation abhält. Die verschwommene Grafik kann man verzeihen, die holprige Übersetzung auch, aber die Puzzles würgen den Spielspaß. Thomas Weiß

Info: www.scratches-game.de

THOMAS WEISS

Ein Detail zu übersehen reicht: Schon irrt man hoffnungslos durch die Schauplätze und verzweifelt, weil es nicht weitergeht – Rätseldesign aus der Hölle! Atmosphärisch ist *Scratches* aber stimmig: Story und Sound gehen im Zusammenspiel auf, nur die Grafik steht als hässliches Entlein leicht Abseits.

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	55%	62%
SOUND	80%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Nucleosys/Rondomedia	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 600 MByte HD, 128 MByte RAM	

Call a Pizza Dude



PREIS/LEISTUNG	26%	UNGENÜGEND
GRAFIK	28%	23%
SOUND	21%	
STEUERUNG	20%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Eclypse/Frogster
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 200 MByte HD

Eigentlich brauchen Sie gar nicht mehr weiterzulesen, denn *Call a Pizza Dude* ist so schlecht, dass man besser kein Wort darüber verlieren sollte. Mit den potthässlichen Hauptcharakteren Kevin und Kimberly sausen Sie durch eine menschenleere Fantasiestadt und liefern Pizza aus. Halten Sie das Zeitlimit nicht ein, ist das Spiel vorbei. Vorher bereiten Sie die Speisen in einer ranzigen Frittenschleuder zu – auch das macht keinen Spaß. Die verkorkste Steuerung passt zu dem völlig verhunzten Titel. Rufen Sie für das Geld lieber einen Pizzaboten ... Ralph Wollner

Info: www.frogster-interactive.de

Spielhallen Hits 3



PREIS/LEISTUNG	29%	UNGENÜGEND
GRAFIK	40%	21%
SOUND	42%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	28%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		SAD/Purple Hills
PREIS		Ca. € 7,-
MINDESTENS		600 MHz, 32 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98

Wieder eine Spielesammlung von Purple Hills, die man nicht haben muss. Der Name ist irreführend, denn echte Spielhallen-Hits finden sich unter den Gurken keine. Ein besserer Titel wäre *An Spielhallen-Hits angelehnter Restmüll*. Allerdings sind nicht alle Titel Schrott. *Soccerstars Pinball*, eine Mischung aus Kicker und Flipper, ist vor allem zu zweit ganz akzeptabel. Auch *Bombermania*, ein *Bomberman*-Klon, kann man mit gutem Willen etwas abgewinnen. Höchstens geeignet, um mal auf die Schnelle unkompliziert zu daddeln. Ahmet Iscitürk

Info: www.s-a-d.de

Pacmax 3



Pacmax 3 ist eine Sammlung von 20 Titeln, die allesamt an *Pac Man* und *Breakout* angelehnt sind. Mal in klassischer 2D-Optik, dann wieder mit 3D-Engine. Die offensichtlichen Vorbilder machen trotzdem mehr Spaß. Zusätzlich gibt es Shareware-Spiele, die technisch und spielerisch genauso grottig sind, wie die enthaltenen Vollversionen. Der größte Witz ist jedoch, dass Sie jedes Spiel einzeln installieren! Da nur rund ein halbes Dutzend der Titel ansatzweise Spaß macht, ist das schon ärgerlich. Natürlich deinstallieren Sie auch jedes Spiel einzeln, was wiederum Zeit kostet. Fazit: Sparen Sie die Zeit und das Geld. Ahmet Iscitürk

Info: www.s-a-d.de

PREIS/LEISTUNG	25%	UNGENÜGEND
GRAFIK	44%	14%
SOUND	49%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	12%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		SAD/Purple Hills
PREIS		Ca. € 7,-
MINDESTENS		500 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98

Jacked



Jacked will an den Erfolg des Motorrad-Kampfspiels *Road Rash* anknüpfen, kommt aber spielspaßtechnisch kaum in Fahrt. Ihre Aufgabe: Rennen gewinnen und währenddessen Gegner mit Fäusten, Brecheisen oder Molotow-Cocktails vom Hobel holen. Über die kantig-klotzige Konsolengrafik kann man vielleicht hinwegsehen, die ungenaue Steuerung schlägt dem Tankkanister allerdings den Boden aus. Da man nicht alle Aktionstasten aufs Gamepad legen kann, sind Schläge oder Tritte gegen konkurrierende Biker zusätzlich per Tastatur auszuführen – ein Ding der Unmöglichkeit. Da ist die brauchbare Gegner-KI nur ein schwacher Trost. Christian Sauerteig

Info: www.sproing.com

PREIS/LEISTUNG	66%	AUSREICHEND
GRAFIK	53%	59%
SOUND	64%	
STEUERUNG	52%	
MEHRSPIELER	59%	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Sproing/Empire
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 615 MByte HD, Win98

Wintersport Pro


»Protzig: Bergkette.«

Der alpine Abfahrtslauf ist eine von 21 Disziplinen. Nur Mittelmaß: die detailarme Optik.

Auch *Wintersport Pro* will sich vom Turiner Olympiakuchen ein Stück abschneiden und geht mit 21 Disziplinen aus den folgenden sechs Sportarten an den Start: Ski Alpin, Biathlon, Langlauf, Skispringen, Bobfahren und Nordische Kombination. Im Gegensatz zu *Torino 2006* absolvieren Sie nicht nur olympiaähnliche Wettkämpfe um die begehrten Medaillen, sondern kämpfen zusätzlich in einer Sportart Ihrer Wahl im Karriere-Modus um den Weltcup-Sieg. Mangels offizieller Lizenz finden alle Wettkämpfe an fiktiven Austragungsorten statt, die aufgrund ihrer detailarmen Grafik nicht an die sehenswerte Optik von *Torino 2006* herankommen. Auch die teils hölzernen Athleten-Animationen sind verbesserungswürdig. Zufriedenstellender: die direkte, aber größtenteils ordentliche Steuerung sowie der variable Schwierigkeitsgrad; auch wenn der alpine Slalomlauf selbst im leichtesten Modus nur schwer zu meistern ist. Hier hilft allerdings das witzige „Back-in-Time-System": mit einem Tastendruck spulen Sie ein paar Sekunden zurück und haben dadurch die Chance, gemachte Fehler auszumerzen. Super: Mehrspieler-Duelle sind auch im Netzwerk und via Internet für bis zu acht PC-Olympioniken möglich. Christian Sauerteig

Info: www.wintersport-pro.de

		AUSREICHEND
PREIS/LEISTUNG	65%	60%
GRAFIK	59%	
SOUND	53%	
STEUERUNG	67%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Cyanide/Crimson Cow
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD

Prison Tycoon



		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	12%	10%
GRAFIK	8%	
SOUND	10%	
STEUERUNG	2%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Aufbau-Strategie
HERSTELLER		Eclipse/Frogster Interactive
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		700 MHz, 500 MByte HD, 256 MByte Ram

Grässlich, schauderhaft, die Hölle – das Knastleben. Und *Prison Tycoon*. In grafisch tristen Levels versuchen Sie, eine Gefängnisanlage zu managen, Insassen zu resozialisieren und Aufstände zu verhindern. Klingt halbwegs spannend, ist es aber aufgrund der miesen Steuerung nicht. Das Programm lässt Sie völlig im Dunkeln darüber, was eigentlich zu tun ist. Auch das Personalmanagement ist schlecht, weil schlichtweg nicht vorhanden. Ein Handbuch fehlt, nur eine Hilfsdatei verrät das Nötigste – absolut armselig. Stefan Weiß

Info: www.frogster-interactive.de

Die Sims 2: Open for Business



		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	84%	84%
GRAFIK	88%	
SOUND	80%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Aufbau-Strategie
HERSTELLER		Electronic Arts
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD

Im Eigenheim oder auf einem gekauften Gemeinschaftsgrundstück verdienen Ihre Sims ein Vermögen mit Bars, Bekleidungsboutiquen und anderen Unternehmungen. Ungewohnt für *Sims*-Kenner: von Hand den Warenbestand, erfolgreiche Verkaufsgespräche und die Abrechnung erledigen. Das fordert flinke Reaktionen, wenn etwa ein Kunde seinen Wunschartikel nicht findet – aber bis zu sieben Angestellte pro Laden mindern die Hektik. Übung verbessert die Fertigkeiten Ihrer Schützlinge; auch das Geschäft dürfen Sie hochstufen – motivierend. Justin Stolzenberg

Info: www.sims2.de

BUDGET

»Hat sich verschrieben: Schönhuber.«

Alarmstufe Rot 2 ist ein schräger, aber sehr guter Titel.

»Abgeregnet: Golden Shower.«

Tiberian Sun, der dritte Teil, spaltete die *C&C*-Fangemeinde.

»Kann in die Hose gehen: einen abseilen.«

Renegade blieb der einzige Shooter-Versuch der Strategie-Reihe.

»Neu von General Schwarzkopf: Bomben-Haargel.«

Command & Conquer: Generäle, das jüngste Spiel der Reihe, sieht immer noch sehr gut aus – obwohl es bereits drei Jahre alt ist!

Jawoll, Sir!



Manche Spiele muss man einfach kennen. COMMAND & CONQUER: DIE ERSTEN 10 JAHRE füllt wichtige, historische Bildungslücken!

Nehmen wir mal an, Sie haben das vergangene Jahrzehnt unter einem Stein gelebt. In diesem Fall ist es okay, wenn Sie keinen Schimmer von *Command & Conquer* haben. Dann wissen Sie auch nicht, dass die Serie bis heute zu den Perlen der Echtzeit-Strategie zählt und jeder ehrbare Zocker bei den Worten „GDI" und „Teslaspule" von Nostalgie überwältigt zu sabbern beginnt. Keine Sorge: Mit dieser Sammlung holen Sie das alles nach.

DREIAKTER

Command & Conquer lässt sich in drei Reihen unterteilen. Zur ersten zählen *Der Tiberiumkonflikt* und *Tiberian Sun*, mitsamt Add-ons *Der Ausnahmezustand* und *Feuersturm*. Die Handlung: In einer finsteren Zukunft streiten sich die globalen Supermächte GDI und NOD um das Mineral Tiberium. Gut, mit pixeliger Grafik und unzeitgemäßer Steuerung muss man hier leben. Dafür rockt die Atmosphäre. Eben Nostalgie pur!

JEDER SCHUSS EIN RUSS

Alarmstufe Rot aus dem Jahre 1996 setzt auf eine andere Geschichte: Hier ist die Sowjetunion der Aggressor. Neuerungen wie Seeschlachten und Innen-Einsätze sind okay, reißen aber nicht vom Hocker. Das gilt auch für die Add-ons *Vergeltungsschlag* und *Gegenangriff*. Deutlich cooler: Das selbstironische *Alarmstufe Rot 2* und sein Add-on *Yuris Rache* bieten abgefahrene Einheiten und schönere Grafik.

GENERAL ÜBERHOLT

Command & Conquer Generäle kennt man: Das Strategie-Spektakel von 2003 wird auch heute noch eifrig im Mehrspieler-Modus gezockt. Auch das starke Add-on *Die Stunde Null* ist an Bord. Wer eine Auszeit vom Strategie-Einerlei braucht, darf sich in dem netten Ego-Shooter *Renegade* austoben, der im Tiberium-Szenario angelegt ist. Alle zwölf Spiele liegen als deutsche Versionen vor und laufen unter Windows XP.

Felix Schütz

Info: www.electronic-arts.de



FELIX SCHÜTZ

Meine älteren Kollegen waren skeptisch, als ich mir diese fette *C&C*-Sammlung bestellte: „Als das raus kam, hast du doch noch in die Windeln gemacht!" Ich sage: Ruhe, seniles Pack! Denn ich bin *C&C*-Fan der ersten Stunde. Meine Favoriten sind *Der Tiberiumkonflikt* (geniales Design!) und das schräge *Alarmstufe Rot 2*. Fein: Auch die Oldies laufen unter Windows XP. Tut weh: Die deutschen Versionen sind fast alle geschnitten. Immerhin gibt's eine Bonus-DVD mit Extras und einem 30-minütigen Making-Of-Video.



C&C: Die ersten 10 Jahre

PREIS	Ca. €40,-
TERMIN	16. Februar 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter
ENTWICKLER	Electronic Arts/Westwood
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 9,8 GByte (bei Vollinstallation), WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Von Spiel zu Spiel unterschiedlich. *Generäle*: bis zu 8 Spieler. *Renegade*: bis zu 32 Spieler.

TEST IN AUSGABE
12/2003 (*C&C: Die Stunde Null*)

PREIS/LEISTUNG	93%
GRAFIK	71%
SOUND	85%
STEUERUNG	76%
MEHRSPIELER	89%

GUT
Das Meiste auf der DVD ist nicht mehr zeitgemäß – aber der Nostalgiebonus wirkt!

84%
EINZELSPIELER



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Telefon: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Girls-Kalender für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Telefon, Post oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
GT Legends-Girls-Kalender 2006
(Art.-Nr.: 002851)
(Lieferung solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA MI 10



»Remake von Spliff: *Da fliegt dir doch der Mech weg.*«

In *Earth 2160* bekriegen sich vier Parteien – hier liefern sich UCS und Aliens eine optisch beeindruckende Schlacht.



»Suchbild: Wo wurde der Papst gewählt?«

Das 1999 veröffentlichte *Earth 2150* sahnte eine Menge Preise ab. Es wirkt heute zwar sehr angestaubt, macht aber trotzdem Spaß!

Earth Universe





Ist die dick, Mann! In der EARTH UNIVERSE steckt so viel drin, dass man sie kaum heben kann. Das Rundum-Paket für Strategie-Fans?

Ein traumhafter Monat für preisbewusste Strategen: Zuxxez und Deep Silver legen mit *Earth Universe* sämtliche Titel der *Earth*-Reihe nochmals auf.

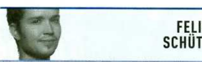
SO EIN LUXUS!

Bereits die Packung ist ein echter Blickfang: Ein Hologramm-Sticker thront auf der Innenseite der aufklappbaren, mit Auszeichnungen tapezierten Schachtel. Im Inneren schlummern alle *Earth*-Spiele auf einer doppelseitigen DVD. Im Klartext sind das: *Earth 2140* als unter Windows XP lauffähige Neuauflage mit beiden Missions-Packs, die *Earth 2150*-Trilogie (beinhaltet *Escape from the Blue Planet, The Moon Project* und *Lost Souls*) sowie *Earth 2160* in drei Sprachen, das erst im Juni einen Gold-Award bei uns abstauben konnte. Sie finden, das ist schon viel? Dann halten Sie mal besser ihre Hose fest: Der Spielesammlung liegen eine Menge Extras bei, etwa ein Map-Pack für *Earth 2160* sowie der Mehrspieler-Mod *SuperStorm 3.0*. Außerdem gibt's ein schwarzes T-Shirt mit Aufdruck und einen hochwertigen Organizer mit Metall-Kugelschreiber – echt edel! Neben einigen Programmen auf der Spiel-DVD und einem gedruckten Handbuch finden Sie einen Best-Of-Soundtrack auf CD.

SPIEL GUT, ALLES GUT

Das im Mai 1997 veröffentlichte *Earth 2140* ist in jeder Hinsicht hoffnungslos veraltet – selbst für Nostalgiker. Wesentlich besser wirkt der Klassiker *Earth 2150*. Die Kampagnen sind gut, jedoch ist das Spiel aufgrund seiner betagten Grafik auch kein Pflichttitel mehr. Das knackfrische *Earth 2160* hingegen ist natürlich sein Geld wert und begeistert mit genialer Grafik, gewaltigem Umfang und enormer Spieltiefe. Felix Schütz

Info: www.earth2160.com



FELIX SCHÜTZ

Ich bin Invalide, denn ich habe die *Earth Universe*-Edition in den zweiten Stock getragen. Aber es hat sich gelohnt: Die Schachtel schaut top aus und ist so prall gefüllt wie Pam Andersons Silikonbrüste. *2140* und *2150* zocke ich eher der Vollständigkeit halber – gegen *2160* sehen die Teile eben alt aus.



Earth Universe

PREIS: Ca. €60,-
TERMIN: 3. Februar 2006

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Reality Pump
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 2000, 128-MByte-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Earth 2160: Friedfertiger Beginn, Helden töten, Gebäude zerstören, Onkel Sam; 1 Spieler/CD

TEST IN AUSGABE
8/2005 (*Earth 2160*)

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	82%
SOUND	81%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	83%

SEHR GUT
In der prall gefüllten Edel-Schachtel steckt Spielspaß für Monate – los, kaufen!



85% EINZELSPIELER



Budget-Titel im Überblick

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Armies of Exigo	Strategie	Electronic Arts	83%	€ 10,-	02/05
Catwoman	Action	Electronic Arts	67%	€ 10,-	10/04
Command & Conquer: Die ersten 10 Jahre	Strategie	Electronic Arts	80%	€ 40,-	04/06
Conflict Global Storm	Action	Eidos	78%	€ 20,-	11/05
Delta Force: Black Hawk Down	Action	Electronic Arts	77%	€ 10,-	05/03
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	Electronic Arts	76%	€ 10,-	01/04
Earth Universe Edition	Strategie	Deep Silver	83%	€ 60,-	04/06
Freedom Fighters	Action	Electronic Arts	77%	€ 10,-	11/03
Half-Life 2 Platinum Edition	Action	Electronic Arts	94%	€ 60,-	03/06
Need for Speed: Underground	Rennspiel	Electronic Arts	86%	€ 10,-	01/04
Microsoft Combat Flight Simulator 2	Simulation	Rondomedia	82%	€ 15,-	12/00
Microsoft Train Simulator	Simulation	Rondomedia	73%	€ 15,-	08/01
Playboy: The Mansion	WiSim	Ubisoft	77%	€ 15,-	04/05
Psychotoxic	Action	Vidis	68%	€ 8,-	11/04

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie zu Seite 8!



Tapfer wehrt sich Horror-Shooter F.E.A.R. gegen die Rennspielkonkurrenz aus dem Hause EA. Dafür Platz 1!



Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	▲ (3)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
3	▼ (2)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
4	▲ (8)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
5	▲ (7)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
6	▲ (10)	Age of Empires 3	1/2006	87%	Ensemble Studios
7	▲ (14)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
8	▲ (15)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
9	▼ (6)	Battlefield 2: Special Forces	2/2006	88%	Dice
10	▼ (4)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
11	▼ (9)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
12	▼ (5)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North
13	■ (13)	Pro Evolution Soccer 5	12/2005	89%	Konami
14	▼ (12)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
15	▲ (NEU)	Far Cry	5/2004	91%	Hersteller

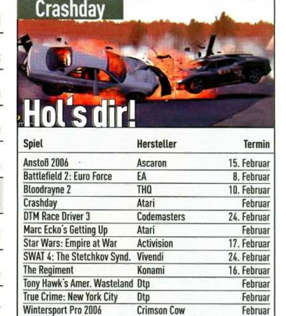


Das gab's schon lange nicht mehr: Ein Rennspiel auf Platz 2. *Most Wanted* hat Ambitionen auf den Thron.

Und tschüss!



Seit seiner Veröffentlichung mischte Rockstars episches Gangsterwerk *GTA San Andreas* ganz oben in unseren Charts mit. Doch die letzten Monate brachten viele gute Spiele mit sich, die den Actiontitel überholten. *San Andreas* verabschiedete sich aus der Top Ten und fiel auf Platz 12.



Spiel	Hersteller	Termin
Anstoß 2006	Ascaron	15. Februar
Battlefield 2: Euro Force	EA	8. Februar
Bloodrayne 2	THQ	10. Februar
Crashday	Atari	Februar
DTM Race Driver 3	Codemasters	24. Februar
Marc Ecko's Getting Up	Atari	Februar
Star Wars: Empire at War	Activision	17. Februar
SWAT 4: The Stetchkov Synd.	Vivendi	24. Februar
The Regiment	Konami	16. Februar
Tony Hawk's Amer. Wasteland	Dtp	Februar
True Crime: New York City	Dtp	Februar
Wintersport Pro 2006	Crimson Cow	Februar

SPIELE[...]RUM

Gegen Hellknights helfen nur die richtig dicken Wummen.

»Ich muss abnehmen. Ich wiege ein Pentagramm zu viel.«

Spiel Höllenforscher!



AUF DVD MOD

Vorhang auf! Mit IN HELL präsentieren wir exklusiv die bisher umfangreichste DOOM 3-Modifikation.

Doom 3 | „Das ist Wahnsinn! Warum schickt ihr mich in die Hölle? Hölle, Hölle, Hölle!" Ganz einfach: Weil der *Doom 3*-Mod *In Hell* nach eineinhalb Jahren Levelbasteln endlich erschienen und richtig genial geworden ist! Egal, was Sie nachher noch vorhaben – verschieben Sie es! Zocken Sie vorher unbedingt *In Hell.* Die Einzelspieler-Episode ist derart spektakulär, dass wir keine Kosten und Mühen gescheut haben, die Datei Magazin-exklusiv für unsere geliebten PC ACTION-Leser auf die Heft-DVD zu packen. Aber bevor Sie loslegen, flüstern wir Ihnen, warum bei dieser Monsterhatz garantiert die Boxershorts schnell feucht sind ...

GESCHICHTE? BRAUCHT KEIN MENSCH!

Das Hauptmenü begrüßt Sie mit fetter Mucke und Ihre Finger beginnen melodisch auf der Tastatur zu klimpern. Im Tutorial-Level erklärt Ihnen der Autor, dass Sie besser immer schön die Augen offen halten, nicht nur nach fiesen Gegnern, sondern auch nach Schaltern sowie versteckten Boni (Secrets). Denn auf Ihrer Reise durch die Hölle brauchen Sie jede Hilfe, die Sie bekommen können. Mit Pech geht die Reise schon los, denn Ihre Rettungskapsel stürzt ab. Sie landen mitten im Hades, in einer Welt voller Dämonen, die natürlich die Menschheit auslöschen wollen. Soweit die knappe Hintergrundgeschichte von *In Hell* – und jetzt benutzen Sie Ihre Fantasie! Von Beginn an rechnen wir aufgrund der neuen und unheilvollen Geräuschkulisse damit, dass uns gleich irgendein Vieh aus einer dunklen Ecke heraus anspringt. Bereits im Tutorial steigt unser Puls daher bedrohlich an. Als wir im nächsten Level (Entrance) endlich unsere erste Knarre finden, atmen wir erleichtert



»Der Beweis: PC ACTION hat doch Köpfchen.«

dead_simple konfrontiert Sie mit Massen unterschiedlicher Gegner wie diesen Cacodemons.



»Nach Heidi bringt jetzt auch Seal seine eigene Modelshow ins Fernsehen.«

Zombies und Revenants bewachen in Village den Ausgangs-Schalter zum Level The Cruel.



Mancubi (hinten) und Cherub nehmen Sie im Team in die Zange.

Der Zombie Boney ist relativ langsam und hält nicht viel aus.

Fieser Gegner auf dead_simple: Der Zombie Commando hält viel aus.

In Hell bietet eine gute Mischung aus weitläufigen Außenarealen und Innenlevels. Hier beschießen uns Imps hinterhältig in einem Gang.

auf und betreten vorsichtig einen roten Teleporter. Dann geht es Schlag auf Schlag. Wir stolpern über eine aufgeplatzte Pixel-Leiche, hungrige Pinky Demons und einen Imp, der mit Feuerbällen schmeißt. Zielen, abdrücken, zurückweichen, nachladen, Nachschuss. Uff, endlich Ruhe. Und Zeit, über das bereits jetzt geniale Leveldesign zu staunen, für das sich Steve „Doomi" Kirbst von *Ultimate Doom* für die *Playstation* inspirieren ließ. Da der Schreiber dieser Zeilen aber eine arme Sau in der Ostzone war und keine kapitalistische Vergnügungsbox besitzen durfte, kann er nicht sagen, wie nahe sich *In Hell* am inspirierenden Original bewegt. Mist.

SO SCHAUT ES AUS!

Statt High-Tech-Krimskrams wie auf dem Mars spült die Grafikkarte nun Steinquader, Holzbohlen, Felsformationen und blubbernde Lava durch die Render-Pipelines. Überall stehen oder hängen flackernde Feuerschalen, dämonische Symbole und bläulich schimmernde Teleporter. Und das Beste: In dieser düsteren und nahezu ausgestorbenen Burgen-Landschaft sind Sie auch in weitläufigen Außenarealen unterwegs. Eine Taschenlampe haben Sie nicht dabei. Die strich man zugunsten unerschöpflicher Ausdauer. Das finden Sie doof? Ehrlich gesagt: Fanden wir anfangs auch. Aber in den teilweise riesigen Levels rennen Sie öfter um Ihr Leben, als Ihnen lieb ist. Da ist es gut, wenn Ihnen nicht die Puste ausgeht.

DAMIT MUSST DU RECHNEN

Die Spielabschnitte unterscheiden sich deutlich und warten mit den Kreaturen des Hauptspiels auf. Von Cacodemons über Revenants, Mancubi und Vagary-Spinnenweibern ist auf den 19 Levels alles dabei: Klugscheißer holen schon mal den Taschenrechner raus. Acht Levels spielen Sie zweimal, dann der finale Bosskampf und obendrauf gibt's noch zwei ebenso geniale wie geheime Zusatzlevel. Zweimal durchspielen? Genau! Nachdem Sie *Daemonic* gemeistert haben, ist es wie jeden Montag. Der ganze Kram fängt wieder von vorn an. Trotzdem ist die Rückreise ganz und gar nicht langweilig. Die Gegner sind fieser, Level und Musik ändern sich und Sie können in vorher noch verschlossenen Abschnitten herumstiefeln. Bis Sie aber endlich dem Höllenfürsten persönlich ans Bein pinkeln, vergehen auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade locker acht bis zehn Stunden – ohne Geheimlevel!

ICH BIN ANDERS ALS DIE ANDEREN!

In Hell ist alles andere als ein herkömmlicher *Doom 3*-Mod. Neben einem flinken Abzugsfinger benötigen Sie auch Hirnschmalz und Geschicklichkeit. Zum Beispiel dann, wenn Sie von Stein zu Stein über glühende Lava

Inhalt

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so cool ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

INTERVIEW

„DER ABGRUND DER MENSCHLICHEN SEELE IST TIEFSCHWARZ."

Er ist der (Alb-)Traum aller *Doom 3*-Zocker. Er hat tausende Studentenfeten abgesagt, nur um mit *In Hell* ein wahres Meisterwerk abzuliefern. Brav! Wir zwangen Steve „Doomi" Kirbst zum gnadenlosen Interview und verraten, warum er unsere Ferraris ausleihen will.

PC ACTION Du hast eineinhalb Jahre an *In Hell* gearbeitet – nahezu allein und neben deinem Studium. Was treibt jemanden, so ein Projekt zu beginnen und auch durchzuziehen?
STEVE KIRBST: Mit dem Levelerstellen fing ich schon früher für *Counter-Strike* an. Dann habe ich einmal „spaßeshalber" den Leveleditor von *Doom 3* ausprobiert und schnell ein paar Levels gebaut, die dann später immer mehr ausgebaut wurden. So entstand der Gedanke, einen ganzen Mod daraus zu machen. Im Nachhinein wollte ich meine eigene Vorstellung umsetzen, wie *Doom 3* in meinen Augen hätte sein müssen. Und wenn ich an etwas sitze, was mir selbst gefällt und Spaß macht, muss es auch zu Ende gebracht werden. Zugegeben: Das war oft eine Überwindung, aber letztendlich habe ich es geschafft.

PC ACTION Hast du keine Freude, um stattdessen lieber auf den Putz zu hauen? Wo hast du die Zeit hergenommen?
STEVE KIRBST: Meine Freunde sind der PC und die Freunde aus dem Clan. ;-) Nein, natürlich nicht! Gern gehe ich auch mit meinen Freunden weg, unternehme etwas mit meiner Freundin oder bin ganz einfach mit meiner Familie zusammen. Und eines muss gesagt werden: Einen Mod zu bauen, vereinnahmt einen Menschen sehr. Generell das Arbeiten am PC. Trotzdem habe ich fast jeden Tag darauf geachtet, mindestens einmal an die frische Luft zu kommen. Die Zeit dafür nahm ich mir ganz einfach.

PC ACTION Wie bist du eigentlich auf die Idee zu *In Hell* gekommen? Verarbeitest du in dem Mod etwa persönliche Erlebnisse?
STEVE KIRBST: *lacht* Da ich Satanist bin und den Teufel verehre, fiel mir nichts Besseres ein. Nein, jetzt mal im Ernst. Mein bisheriges Leben war schon in Ordnung und man kann eigentlich nicht behaupten, dass ich irgendwie gewalttätig, aggressiv oder brutal bin. Dementsprechend habe ich auch nichts zu verarbeiten.

PC ACTION Warum glaubst du, fasziniert das Thema Hölle die Spieler so? Denkst du, dass ein Spiel mit dem Titel *In Heaven* auch gut ankommen würde?
STEVE KIRBST: Der Abgrund der menschlichen Seele ist tiefschwarz. Das Böse hat den Menschen schon seit Anbeginn der Zeit fasziniert und verängstigt. Deshalb stand es außer Frage, den Titel böse zu halten.



Steve „Doomi" Kirbst studiert BWL im 8. Semester an der Fachhochschule Zwickau.

PC ACTION Schalter, die Ereignisse auslösen, geheime Räume und Spielstatistik am Levelende. Das sind die einzigen Elemente, die *Doom 3* nicht von den Vorgängern übernommen hat. Wolltest du den älteren Spielen der Reihe zu mehr Aufmerksamkeit verhelfen?
STEVE KIRBST: Ich denke, das gehört allgemein zu den *Doom*-Spielen dazu und es hat mich verwundert, dass *Doom 3* diesen Ansatz nicht hatte. Im Allgemeinen ist es schön, dass ich damit auch ältere Semester anspreche. Hauptaugenmerk war aber eher, die Atmosphäre ähnlich gut einzufangen, wie es damals die ganzen klassischen Teile sowohl auf der Playstation als auch auf dem Nindendo 64 geboten haben.

PC ACTION Munition ist oft rar gesät. Soll das die Fans motivieren, Secrets, also geheime Boni und Geschosse, zu finden?
STEVE KIRBST: Ja, das kann man so sagen. Wer die Secrets findet, hat es oftmals leichter, die Levels zu meistern. Außerdem hat man so die einzigartige Gelegenheit gleich noch die versteckten Levels zu finden. Ohne die Secrets zu kennen, ist es auch sehr schwer, den Schwierigkeitsgrad „Nightmare" zu schaffen. Also Augen auf! In jeder zweiten Ecke findet sich genügend Stoff, um den Dämonen richtig einzuheizen.

PC ACTION Die Taschenlampe fehlt! Ist das nicht unfair, da ein Großteil der Areale stockdunkel sind? Warum keinen PDA? Es gibt sicher einen Haufen arme Seelen, die in der Hölle schmoren und einen Audiolog dabeihaben ...?
STEVE KIRBST: Marc, du solltest entweder: a) die Helligkeit deines Bildausgabegerätes erhöhen oder b) deinen alten Monitor aus dem Fenster werfen oder c) dir beim Optiker ein Nachtsichtgerät implantieren lassen. Und überhaupt: Wer braucht in der Hölle schon einen PDA?

PC ACTION In den Levels trifft man auch auf Fallen. Hätte dieses Merkmal auch dem Hauptspiel gut getan?
STEVE KIRBST: Solche Fallen lockern das Spielgeschehen auf. Ich denke nicht, dass es einem Spiel gut zu Gesicht steht, wenn man dort nur Schalter suchend umherirrt oder mit Dauerfeuer am Abzug bleibt. Der Spieler muss auch manchmal mit unvorhersehbaren Dingen konfrontiert werden, um bei der Stange gehalten zu werden. Das rundet die ganze Sache ab. Fallen dieser Art gab es schon im *Classicdoom* oder *Quake*.

PC ACTION *In Hell* könnte glatt als Add-on durchgehen. Warum hast du den Mod nicht an Activision verhökert? Dann wärst du jetzt steinreich und würdest Ferrari fahren wie wir!
STEVE KIRBST: Geld verdirbt den Charakter. Aber das weißt du ja ebenso wie ich. Aber deinen Ferrari könntest du mir trotzdem mal ausleihen. :-)

PC ACTION *In Hell* ist erschienen, ein paar Mini-Bugs sind gefixt und die Community ist von deinem Werk begeistert. Hast du jetzt den Bekanntheitsgrad eines Szene-Stars erreicht? Wann steigt die Groupie-Feier?
STEVE KIRBST: Die erste Fete muss dann wohl ohne euch auskommen. Ab jetzt feiere ich nur noch mit Paris Hilton und Elton John. ;-) Nein, das kann ich persönlich nicht so gut einschätzen. Meist ist es ja auch so, dass zwar jeder die Software kennt, den Entwickler aber nicht. So wird das bei mir auch sein. In drei Jahren werden sich vielleicht wenige an mich erinnern können, es sei denn, ich werfe permanent solche Produkte auf den Markt.

PC ACTION Wie sieht dein Leben nach *In Hell* aus? Stressfrei das Studium beenden, Haus, Frau und Kind? Oder haben schon Firmen angeklopft und einen coolen Job angeboten?
STEVE KIRBST: Zunächst werde ich versuchen, mein Studium abzuschließen. Nebenbei möchte ich einen Job bei einer Softwarefirma machen. Die Arbeit umfasst dann ein Spiel, das auch wieder auf dem Mars angesiedelt ist. Ich warte, was sonst so kommt. Mein Wunsch ist eine feste Einstellung als Leveldesigner in einem Softwareunternehmen.

PC ACTION Deine letzten Worte?
STEVE KIRBST: Lasst euch nicht vom Schwierigkeitsgrad entmutigen. Jede Passage ist zu schaffen! Sucht die geheimen Level, zerstört die Mächte der Finsternis – und kommt heil aus der Hölle heraus! :-) Ansonsten wünsche ich allen viel Freude mit *In Hell*. Ich freue mich über Kommentare zum Spiel im Gästebuch auf meiner Homepage, denn die Meinungen und Kritiken der Spieler sind mir sehr wichtig.

hüpfen und Ihnen Feuerbälle um die Ohren fliegen. Oder wenn Sie im Level „Unholy Chambers" herumstolpern, der viele ähnlich aussehende Räume und hinterhältige Feinde mit wenig Munition und gut versteckten Schaltern kombiniert. Ob Sie effektiv gesucht haben, merken Sie spätestens am Levelende, wenn die Abrechnung erfolgt: In einem kleinen Raum sind die gefundenen Geheimnisse in Prozent angezeigt, bevor Sie ein Teleporter in den nächsten Abschnitt verfachtet. Retro und sehr praktisch.

MEHRWERT

Neben dem mitgelieferten Mehrspieler-Modus (Deathmatch) denke er über einen Koop-Modus nach, ließ Steve Kirbst bereits verlauten. Genial! Jetzt aber los! Sie entpacken die Datei von unserer DVD ins *Doom 3*-Verzeichnis und starten über den Eintrag „Mods" im Hauptmenü. Und beten Sie vorher noch zu „Doomi", dem neuen Gott am Mapper-Himmel!

Marc Brehme

Info: www.doomerland.de.vu
www.doom3maps.org

Doom 3 — AUF DVD: Mod

AUTOR	Steve „Doomi" Kirbst
FILENAME	In_Hell
VORAUSSETZUNG	Doom 3 v1.3

PRO + CONTRA
+ Superbes Leveldesign, Spieldauer
+ Neue Musik und Soundeffekte

FAZIT: „Fetter als ich! Wer In Hell nicht kennt, hat den aktuell besten Doom 3-Mod verpennt."



Vor zwei Mancubi davonzurennen ist in *In Hell* nicht peinlich. Nutzen Sie die Sprintfunktion.



Am effektivsten gegen die Vagary-Spinnenfrau ist immer noch die Plasmagun.

»Können die meisten Männer nicht leiden: Schwiegermutter.«

Im Dungeon Despise treffen Sie auf Drachen. Diese sind auch in der Gruppe nur schwer zu besiegen.

Das Original

Die *Ultima*-Serie gehörte in den 80er- und 90er-Jahren zu den beliebtesten Computerrollenspiel-Reihen. 1988 stellte *Ultima 5: Warriors of Destiny* mit einer abwechslungsreichen Geschichte und einer gigantischen Spielwelt alles bisher da Gewesene in den Schatten. Richard Garriott und Origin Systems verstanden es, mit jedem neuen Teil die Messlatte für Rollenspiele höher zu legen. Vor allem die Atmosphäre von *Warriors of Destiny* begeisterte die Spieler. Ständig bewegte man sich in einer Art Grauzone, zwischen Gut und Böse, verfolgt von den Schergen Lord Blackthorns. Team Lazarus fing das Spielgefühl mit dem Remake hervorragend ein, auch wenn einige Elemente nicht umzusetzen waren, wie der fliegende Teppich und das Vorankommen mit Pferden.

PC ACTION SUPER-MOD

Feuer-Eifer!

Mit der hervorragenden Komplettkonvertierung ULTIMA 5: LAZARUS lebt das Flair der Rollenspiel-Serie erneut auf. Sinnvolle Neuerungen inklusive.

Dungeon Siege | 1988 hockten Scharen von Rollenspiel-Freaks nächtelang vor ihren Computern und erlebten den fünften Teil von Designerlegende Richard Garriotts beliebter *Ultima*-Reihe. Heutzutage würde die grafikverwöhnte Spielergemeinde nur über die Strichgrafik lachen, obwohl der Titel eine spannende Geschichte mit einem suchterregenden Spielprinzip vermischte. Als dann 2002 Chris Taylors Action-Rollenspiel *Dungeon Siege* mit einem leistungsfähigen Editor erschien, scharte Ian „Tiberius" Frazier eine Meute *Ultima*-Fans um sich und begann die Arbeit an einem Remake von *Ultima 5: Warriors of Destiny*, das er schon lange geplant hatte. Jetzt, Jahre später, erschien endlich das ambitionierte Projekt unter dem Namen *Ultima 5: Lazarus* und wir sagen Ihnen: Sie erleben damit ein Spiel – genauso wie die Fans 1988 mit dem Original –, das Sie so schnell nicht wieder vergessen.

GESCHICHTSSTUNDE

Die Geschichte folgt der des Originals: Der weise und gerechte Lord British, Herrscher über das Fantasyland Britannia, verschwand vor geraumer Zeit bei einer Expedition. Seine rechte Hand, Lord Blackthorn, übernahm den Thron, wandelte sich aber in kürzester Zeit zu einem fiesen Despoten. Jeder Bewohner des Reiches, der auch nur in geringstem Maße gegen die acht Tugenden des Landes (Mitgefühl, Ehre, Ehrlichkeit, Demut, Mut, Gerechtigkeit, Aufopferung und Geistlichkeit) verstößt, wird entweder eingekerkert oder kurzerhand einen Kopf kürzer gemacht. Als wäre das nicht übel genug, erscheinen noch drei Geister, die Shadowlords, die Angst und Schrecken verbreiten. Stecken diese etwa hinter der Wandlung des einst so gerechten Blackthorn? Die Bevölkerung Britannias ist der Verzweiflung nahe und nur der legendäre Avatar kann für die Rettung sorgen. Dieser führte das Land bereits zuvor viermal von der Dunkelheit ins Licht. Also rufen die alten Weggefährten des Avatars ihren Freund von der Erde nach Britannia. Und Sie sind dieser Held!

ECHTES ROLLENSPIEL

Wer nun wegen der *Dungeon Siege*-Engine erwartet, im Sekundentakt gegen Gegnerhorden anzutreten und mit Feuerbällen nur so um sich werfen zu dürfen, darf schnell umdenken. Abgesehen von der Engine hat *Ultima 5: Lazarus* nichts mehr mit Chris Taylors *Dungeon Siege* gemein. Dies merken Sie vor allem an den atmosphärischen, interessanten, manchmal aber dennoch etwas langatmigen Dialogen mit den Bewohnern des Fantasylandes. Braucht eine Praktikantin im Weißen Haus gute Kenntnisse in Französisch, ist hier eher Englisch gefragt. Aber keine Angst: Eine deutsche Version ist bereits in Arbeit, die nicht lange nach der Veröffentlichung der letzten und finalen Version Ende Februar erscheinen soll. Team Lazarus hat sich unglaublich viel Mühe gegeben, durch die Gespräche das


Trolle begegnen Ihnen meist in der Nähe von Brücken.

»Fielen beim Live-Rollenspiel gleich auf: die Klitschkos.«

»Kaputt: Tischlein deck dich.«

An den acht Schreinen meditieren Sie, sofern Sie das entsprechende Mantra kennen, und erhalten wichtige Missionen.

»Einem Hack-Steg geht meist eine blutige Metzelei voraus.«

Kaufen Sie sich ein Schiff, können Sie die vielen Inseln Britannias und zuvor unerreichbare Gebiete besuchen.



Piraten haben sich an der Küste breit gemacht. Der Feuerball-Zauberspruch hilft weiter.

»Vogelgrippe: erste Symptome.«
"In Mani!"

Ohne den nützlichen Heilzauberspruch „In Mani" sehen Sie recht schnell alt aus. Achten Sie aber auf genügend Zauberzutaten im Rucksack.

Spielgefühl der alten *Ultima*-Teile einzufangen. Abgesehen von den meisten Stadtwachen besitzt jeder der fast 300 Nichtspielercharaktere eine eigene Persönlichkeit, Hintergrundgeschichte und Probleme. Deshalb geben auch Ihre bis zu fünf Weggefährten hin und wieder Kommentare zu einer Situation ab oder streiten miteinander. So diskutieren Barde Iolo und Krieger Dupre zum Beispiel, wer der bessere Kämpfer ist, und Handwerkerin Julia wundert sich, warum weder sie noch sonst jemand aus ihrer Heimatstadt Minoc vom angeblichen Handwerkermeister je etwas gehört hat. Die Detailarbeit der Entwickler geht sogar noch weiter. Jeder Bewohner besitzt einen eigenen Tagesablauf, steht morgens auf, geht zur Arbeit, macht in der örtlichen Taverne Mittagspause und trifft sich abends noch mit Freunden zum Plausch oder zu konspirativen Versammlungen, bevor er zu Bett geht. Das erweckt genau wie die zahlreichen Tiere, die Sie in der Wildnis antreffen, die virtuelle Welt zum Leben und lässt selbst die ausgefeilten Nichtspielercharaktere eines *Gothic 2* so blass aussehen wie Kate Moss nach dem hundertsten Koksentzug in der Promi-Klapse.

WELTENENTDECKER

Die gesamte Welt Britannia besteht aus lauschigen Wäldern, schneebedeckten Bergen, sandigen Wüsten und tropischen Landstrichen. Untermalt von fantastischen Musikstücken, die teilweise neu komponiert wurden oder frisch eingespielte Übernahmen aus dem Original sind, besuchen Sie auf Ihren Reisen acht gewaltige drachenverseuchte Dungeons, viele kleine Höhlen, eine riesige Unterwelt, acht große Städte und diverse Dörfer. Einige davon befinden sich auch auf Inseln, die Sie nur per Schiff erreichen. Die Entwickler programmierten dafür ein spezielles System, das Sie fröhlich über die Meere schippern lässt. Dies funktioniert allerdings nicht immer tadellos, vor allem in Küstennähe kann sich der Kahn ab und zu verhaken, was Sie dazu zwingt, einen Spielstand zu laden. Übrigens erkunden Sie Britannia dank der *Dungeon-Siege*-Engine völlig ohne Ladezeiten im Spiel. Team Lazarus spendierte dem Mod auch ein eigenes Charakter- und Magiesystem. Um Zauber zu wirken, benötigen Sie Zutaten, die Sie entweder in Städten kaufen oder in der Wildnis finden. Erst dann lassen sich verwundete Kameraden heilen oder Feuerbälle auf die fiesen Feinde schleudern. Diese sind intelligent und logisch platziert. Erledigen Sie einen der größtenteils extra für die Mod erstell-

INTERVIEW „WIR HABEN IN DER TAT DEN ‚GEIST VON ULTIMA' IN HÖCHSTEM MASS ERREICHT."

Ian Frazier ist *Ultima*-Fan und Chef des *Lazarus*-Projekts. Er feiert nicht nur die Veröffentlichung des Mods, sondern hat sich zum Profi-Spieledesigner gemausert.

PC ACTION Wie entstand die Idee, ein Remake des klassischen *Ultima 5* zu schaffen?
IAN FRAZIER: Nachdem ich *Ultima 9* durchgespielt hatte, wusste ich, dass die Serie zu Ende ist. *Ultima* ist meine Lieblingsspielserie, so entschied ich mich dazu, ein Remake zu einem der älteren Teile zu machen, um die Serie am Leben zu halten und die Elemente, die die Serie so ansprechend machen, der derzeitigen Spielergeneration nahezubringen. Wir wählten *Ultima 5* aus drei wesentlichen Gründen: Erstens ist es alt genug, sodass die Technik komplett überholt ist. *Ultima 6* bis *9* sind immer noch mit heutigen Computern spielbar, aber *5* und die Teile davor sind völlig veraltet. Zweitens hat niemand großartige Upgrades dafür geschrieben. *Ultima 1*, *3* und *4* wurden alle zumindest grafisch aufgebohrt, wenn nicht sogar komplett aufpoliert. Und drittens glaube ich, dass *Ultima 5* das größte Potenzial für die Verbesserung aller frühen *Ultima*-Spiele bietet. Die Geschichte ist reichhaltig, die Charaktere sind interessant und die Umgebungen schreien danach, von modernen Grafikkarten dargestellt zu werden. Wir haben jetzt die Technik, um dieses Kleinod der Spielegeschichte neu zum Leben zu erwecken und das ist es, was wir gemacht haben!

PC ACTION Auf was seid ihr bei *Lararus* am meisten stolz?
IAN FRAZIER: Schwer zu sagen! Es gibt so viele Dinge, die ich an *Lazarus* mag: die Musik, die Porträts, die faszinierenden Dialoge, die puzzleartigen Dungeons und die schiere Größe der Welt ... Nun, wenn ich eine Sache herauspicken müsste, würde ich sagen, es ist der „Geist" des ganzen Spiels. Ich hatte immer gehofft, dass wir irgendwann diese Qualität erreichen, die die Fans den „Geist von *Ultima*" nennen. Die perfekte Mixtur von Designelementen, die den Spieler fühlen lassen, er würde die Welt von Britannia erneut erleben. Es macht mich unglaublich glücklich, dass die Reaktionen zum Spiel zeigen, dass wir dieses Ziel und in der Tat den „Geist von Ultima" in höchstem Maße erreicht haben.

PC ACTION Welche Änderungen wurden gegenüber dem originalen *Ultima 5* vorgenommen?
IAN FRAZIER: Überraschenderweise nicht sehr viele! Wir mussten das Reisen zu Pferd und den fliegenden Teppich wegen der Begrenzungen der *Dungeon Siege*-Engine verwerfen und ein paar der kleineren Aspekte des Spiels wurden ebenfalls geändert, da wir es von der Zwei-Ebenen-Karte des Originals auf eine Karte mit lediglich einer Ebene anpassten. Aber das Meiste, was im Originalspiel war, ist auch in *Lazarus* vertreten.

PC ACTION Ist es möglich, das Spiel mit einem bösen Charakter durchzuzocken? Und wenn ja, wie beeinflusst das das Spiel und dessen Ende?
IAN FRAZIER: Oh ja! Wir haben zwei komplette Pfade im Spiel – den guten und den bösen. Und du kannst zwischen ihnen frei wählen, bis ein bestimmter kritischer Punkt überschritten ist. Danach bist du auf den Weg festgelegt, den du gewählt hast. Beide Wege haben eigene Enden, die sich radikal voneinander unterscheiden. Es gibt außerdem ein drittes Ende, das jenseits von gut und böse liegt – Fans des Originals wissen sicher, wovon ich spreche.



Ian Frazier ist Leiter von Team Lazarus.

PC ACTION Wie groß ist euer Team? War es schwierig, die Arbeit von vielen Menschen zu koordinieren, die alle in verschiedenen Gegenden wohnen?
IAN FRAZIER: Unser Team schwankte im Laufe der Jahre von der Größe her recht stark, besaß aber immer rund 30 Leute. Es war wirklich sehr, sehr hart, Leute rund um den Globus zu koordinieren. Wir benutzten eine Kombination von Foren, eine Bugfinder-Datenbank, SVN-Sourcekontrolle, Instant-Messenger, E-Mails und Telefongespräche, um das Projekt voranzutreiben und schließlich zum Abschluss zu bringen.

PC ACTION Wie wichtig ist die Modszene heute für dich?
IAN FRAZIER: Sehr wichtig. Ein Grund ist in meinen Augen, dass es die perfekte Umgebung für junge Talente ist, die an ihren Fähigkeiten feilen und eventuell etwas schaffen, das weitaus besser ist als jedes akademische Transkript oder künstlerische Portfolio. Es gibt keinen besseren Weg, zu zeigen, dass du durchaus in der Lage bist, Spiele zu entwickeln. Für Leute, die daran interessiert sind, in die Spieleindustrie zu kommen, ist es eine hervorragende Gelegenheit. Ein anderer Grund ist, dass es den Teams möglich ist, Spiele völlig ohne den Druck seitens eines Verlegers oder Werbers und all den anderen Faktoren zu kreieren, die kommerzielle Spielentwicklung behindern. Das kann manchmal in einem faszinierenden Endprodukt münden, das die Industrie ein wenig durchschüttelt und dazu zwingt, die Notwendigkeit von Innovationen einzusehen. Ich denke, es ist eine gute Sache.

PC ACTION *Ultima 5: Lazarus* hat das Potenzial für ein Vollpreisspiel. Denkst du, dass andere Mods (auch von anderen Teams) vielleicht eines Tage mit Vollpreisspielen ebenbürtig sein könnten?
IAN FRAZIER: Ja und nein. Ich denke, das Kernspielprinzip in einem Mod kann, wird und ist bereits zu einer echten Konkurrenz für kommerzielle Spiele geworden. *Counter-Strike* und *Natural Selection* sind zwei hervorstechende Beispiele. Ich würde gern denken, dass *Lazarus* dieselbe Rolle spielen kann. Gestaltet sich die Mod-Unterstützung für Spiele in den nächsten Jahren immer komfortabler, denke ich, wird man mehr beeindruckende Mods wie unseren sehen, mit wirklich hochwertigem Spielinhalt. In Sachen Wertschöpfung dagegen denke ich nicht, dass ein Mod qualitativ gleichwertig mit kommerziellen Spielen ist und ich sehe kaum solche Chancen für die Zukunft. Einige Studenten stellen vielleicht im Keller ihrer Eltern ein geniales Spielprinzip auf die Beine, aber sie sind nicht in der Lage, einen millionenschweren Film dazu zu drehen. Mit Blizzard oder Squaresoft können sie einfach nicht konkurrieren.

PC ACTION Wie lange dauert es, das Spiel zu beenden? Abgesehen vom vollständigen Erforschen von Britannia und dem Lösen aller Nebenaufträge?
IAN FRAZIER: Ich denke, das Spiel könnte in vielleicht 20 Stunden durchgespielt werden, vorausgesetzt, du weißt genau, was du tust, wohin du gehst und willst das Ganze so schnell wie möglich abhandeln. Der Durchschnittsspieler wird ungefähr 60 Stunden daran sitzen, mit der Aussicht auf hunderte von Stunden, wenn er alle Nebenaufträge erledigt.

PC ACTION Wann erscheint eine deutsche Version von *Lazarus*?
IAN FRAZIER: Christian Hackl und der Rest des Lokalisationsteams arbeiten gerade sehr hart daran und sie versuchen, nicht zu lange nach der Veröffentlichung der neuesten und letzten Version Ende Februar fertig zu werden. Ein exaktes Datum kann ich zum gegenwärtigen Zeitpunkt aber noch nicht nennen.

PC ACTION Was tust du als Nächtes?
IAN FRAZIER: Du meinst, abgesehen von Schlafen? Jetzt konzentriere ich mich zunächst auf das Spiel, an dem ich professionell arbeite: *Titan Quest*. Wenn ich mich dann ein wenig ausgeruht habe, möchte ich mich einem anderen Randprojekt widmen. Ich denke da an eine kleine Serie von Comic-Adventures, etwas in der Art von Klassikern wie *Monkey Island*. Die werden dann in Episodenform gegen ein kleines Entgelt über das Internet vertrieben. Mal sehen, wohin das führt ...

ten Gegner, sehen Sie erneut die Arbeit, die das Team investiert hat. Jeder Feind verliert exakt die Ausrüstung, die er auch im Kampf verwendet. Ein Bogenschütze mit Lederrüstung und Kettenhaube etwa lässt nach seinem Ableben exakt diese Dinge fallen, die Sie dann entweder einsacken und selbst benutzen oder in den Städten verhökern.

EINFACH GIGANTISCH!

Die spannenden Aufträge fesseln Durchschnittsspieler 60 Stunden (!) an den Monitor. Gar doppelt oder dreifach so lange, wenn Sie die gesamte Welt und deren Geheimnisse erkunden und alle Nebenaufgaben erledigen! Zwar verstecken sich noch einige Programmfehler im Spiel und Elemente wie die Schifffahrt sind nicht optimal umgesetzt. Trotzdem macht der Giganten-Mod unheimlich viel Spaß. Nicht nur *Ultima*-Fans treibt *Lazarus* die Freudentränen in die Augen, denn diese Modifikation hat das Potenzial zu einem Vollpreistitel, bei dem selbst viele aktuelle Spiele nicht kaum mithalten können. Aus rechtlichen Gründen können wir Ihnen die 500-Megabyte-Datei und den aktuellen Patch nicht auf unserer DVD anbieten. Trotzdem sollten Sie den Download nicht scheuen, sonst verpassen Sie was Großes! Andreas Bertits

Info: www.u5lazarus.com

Gute Neuigkeiten

Um das Spielgefühl eines *Ultima* richtig einzufangen, nahm Team Lazarus einige Änderungen an der *Dungeon Siege*-Engine vor und fügte sehr viele neue Spielelemente ein. Wir stellen Ihnen die wichtigsten vor:

Gespräche



Das komplette Dialogsystem wurde neu erstellt und erinnert in Aussehen und Funktion an *Ultima 7* von 1992. Ein großes, eigens für den Mod erstelltes Porträt des jeweiligen Gesprächspartners sorgt für Stimmung. Wie in jedem klassischen *Ultima* fragen Sie die Person nach ihrem Namen und Beruf. Daraus ergeben sich weitere Gesprächsoptionen und Sie erfahren alles Wissenswerte über den Nichtspielercharakter und Ihre derzeitige Aufgabe.

Zaubersystem



Ohne Zutaten geht wie beim Kochen gar nichts. Finden oder kaufen Sie beispielsweise Ginseng, Blutmoos, Schwarzperlen oder den Nachtschattenpilz, um die Zaubersprüche aus Ihrem Buch zu wirken. Diese entsprechen denen des originalen *Ultima 5*. Ziehen Sie das Symbol des jeweiligen Spruches in die Schnellzauber-Leiste und schon geht es los. Gehen Sie mit Magie aber bedächtig um, denn es kann schnell passieren, dass Ihnen die Zauberzutaten ausgehen.

Reise, Reise



Nicht nur per pedes erforschen Sie das gigantische Land Britannia. Kaufen Sie sich ein Schiff, um über die Meere zu schippern oder benutzen Sie den Blink-Zauber, um größere Distanzen zurückzulegen. Auch die magischen Mondtore bringen Sie voran. Je nach der Phase der beiden Monde (abzulesen an der Uhr in Ihrem Inventar) transportieren Sie diese Teleporter in die Nähe einer der acht Städte.

Rasten und Levelaufstieg



Tränke, Heiler und Zaubersprüche bringen verlorene Lebenspunkte zurück. Benutzen Sie eine Bettrolle in der Wildnis, schlagen die Gefährten ein Lager auf – optisch stimmungsvoll in Szene gesetzt. Je nachdem, wie lange Sie rasten, regeneriert sich mehr Lebensenergie. Eine aufgestellte Wache hält unliebsame Gäste vom Lager fern. Haben Sie genug Erfahrungspunkte gesammelt, erscheint der Geist von Lord British und befördert Ihre Recken in die nächste Stufe. Neue Kampffertigkeiten eignen Sie sich bei Trainern in den Städten an.

So spielt sich Ultima 5: Lazarus

Auszüge aus dem Abenteuertagebuch des Avatars geben Einblicke in seine Abenteuer.

Tag 6:

In der Waldstadt Yew [1] erfahren wir von Landon, einem der Anführer des Widerstands gegen Lord Blackthorns Regime, dass wir die Krone von Lord British finden sollen. Zuvor jedoch ist Sir Simon in Keep Bordermarch aufzusuchen.

Um Keep Bordermarch [4] zu erreichen, benötigen wir ein Schiff. Allerdings haben wir nicht das nötige Kleingeld, um uns eins leisten zu können. Deswegen öffnen wir mit einem Wort der Macht das Dungeon Despise [2]. In den Höhlen erledigen wir einen Drachen und plündern seinen Hort.

Tag 7:

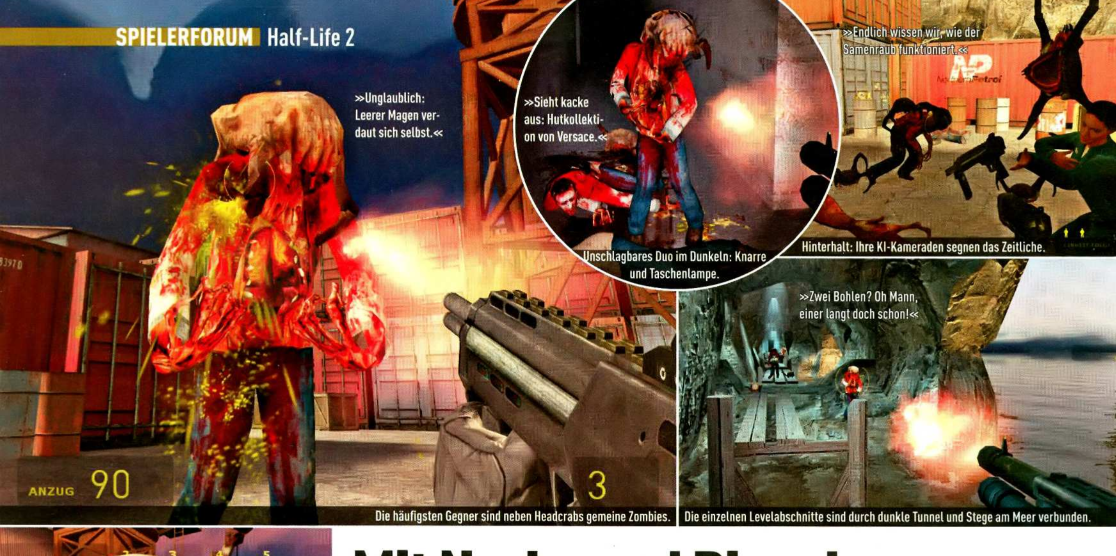
In der Stadt Britain [3] verkaufen wir die gefundenen Schätze. Mit dem Geld holen wir uns ein Schiff und schippern in Richtung Keep Bordermarch.

In der Feste erzählt uns Sir Simon, dass wir außer der Krone auch Lord Britishs Zepter finden müssen. Unser alter Freund Dupre verweilt in der Festung. Wir nehmen ihn in unsere Gruppe auf. Dafür entlassen wir allerdings die fesche Julia, da wir nur fünf Plätze frei haben.

Wir segeln in Richtung Lord Blackthorns Festung [5], die sich auf einer Vulkaninsel befindet. Wir schleichen uns hinein und stehlen die Krone. Lord Blackthorns Wachen erwischen uns. Ein Kampf mit ihnen und Dämonen entbrennt. Lord Blackthorn mischt sich ein und wirft uns in seinen Kerker. Dort verhört er mich. Da er nicht erfährt, was er wissen möchte, tötet er meinen Kumpel Iolo. Schließlich lässt er uns in das Gefängnis nach Yew schaffen.

Wir schwören ewige Rache!



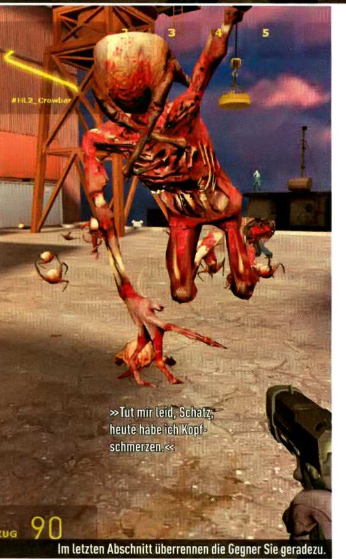


Unschlagbares Duo im Dunkeln: Knarre und Taschenlampe.

Hinterhalt: Ihre KI-Kameraden segnen das Zeitliche.

Die häufigsten Gegner sind neben Headcrabs gemeine Zombies.

Die einzelnen Levelabschnitte sind durch dunkle Tunnel und Stege am Meer verbunden.



Im letzten Abschnitt überrennen die Gegner Sie geradezu.

Mit Narbe und Pinsel

Einige Schrammen ziehen Sie sich schon zu, wenn Sie im HALF-LIFE 2-Mod THE ISLAND eine Zombie-Insel stürmen.

Half-Life 2 | Eigentlich sollte der Einzelspieler-Mod *The Island* noch vor Weihnachten erscheinen, aber offenbar war Modder Stalk3r damals auch schon ohne die abschließenden Programmierarbeiten reif für die Insel. Egal. Als Held ohne Namen finden Sie sich in einer kuscheligen Höhle samt Lagerfeuer wieder und wärmen Ihr Würstchen. So romantisch die Chose beginnt, so schnell schlägt Ihre Stimmung um. Denn nachdem Sie auf allen vieren wie Saddam Hussein aus dem Erdloch gekrochen sind, wankt Ihnen auch schon ein grunzender Zombie entgegen und trachtet Ihnen nach dem Leben. Nur gut, dass Sie eine Brechstange im Gepäck haben. Während wir weiter über die Wiese latschen, Headcrabs klatschen und eine Pistole finden, grübeln wir über die Geschichte nach. Der Vorspann verriet, dass wir uns zum Hafen der Insel vorkämpfen müssen, um das Eiland zu verlassen. Denn die Bewohner des namenlosen Atolls sind durch einen heimtückischen Virus zu schrecklichen Monstern mutiert. Aha. Mal etwas ganz Neues! So viel Mühe, wie sich Mapper Stalk3er gegeben hat, grafische Spielereien der *Source*-Engine einzubauen, so wenig Wert legte er auf eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. „Es gibt keine Puzzles, nur pure Action", betont der Tscheche auf seiner Webseite. Egal, uns soll es recht sein. Wir ballern gern mal im Freien. Auch wenn wir die acht recht kurzen Karten schon nach etwa einer Stunde von sämtlichen Kroppzeug gereinigt hatten – schön war's! Besonders gefiel uns, dass wir auf computergesteuerte Kameraden trafen, die uns – wenn auch nur kurz – im Kampf unterstützten. Allerdings weiß keine Sau, wo die Typen eigentlich herkamen. Macht aber nix, Stalk3r schraubt schon an seinem nächsten Werk *Combine Commando*, das längeren Spaß und eine interessante(re) Geschichte bieten soll. Informationen sowie den 20 Megabyte großen Download von *The Island* finden Sie auf der Webseite. Marc Brehme

Info: http://stalk3r.wz.cz/eng/ti.htm

AHOI, BROWSE!





Monsters Game ist gut zu bedienen – sieht aber wirklich trist aus.

Eine echte Saugorgie!

Mit unseren BROWSERSPIELEN machen Sie Dracula Konkurrenz und entwicklen sich zum allgegenwärtigen Strategen.

Wer keine Chance auf einen Job beim Finanzamt hat, vergnügt sich eben bei *Monsters Game* (www.monstersgame.de) als Blutsauger. Sie starten einen Karriere als Vampir, machen die Straßen der Stadt unsicher und jagen unschuldige Bürger oder Werwölfe. Das bringt fette Beute: Gold, Waffen, Gegenstände und Erfahrungspunkte. Gold legen Sie beim Händler an und Aufträge erhalten Sie stilgerecht auf dem Friedhof. Um sich besser gegen Angriffe zu schützen, bauen Sie den eigenen Unterschlupf aus. Genau genommen ist *Monsters Game* aber kein Aufbau-, sondern ein Kampfrollenspiel, denn es stehen Duelle gegen andere Kreaturen im Vordergrund. Dabei kommt es auf die Charakterwerte an, die Sie deshalb schnell aufbauen – durch Training auf dem Trockenen oder einfach direkt am Feind. Das Spielprinzip ist eher simpel, eignet sich aber als kleiner Snack aus rohem Fleisch ganz prima. Das zeigt auch der Erfolg: Ein halbes Jahr nach dem Start melden die Betreiber schon über 100.000 aktive Spieler. *Monster Game* kommt von den Red Moon Studios (unter anderem *Space Assault, Space Duell, Island Assault*), ist in der Grundversion kostenlos, bietet aber Premium-Accounts mit spielerischen Vorteilen.

ALL, GEGENWÄRTIG

Abgehobener und mit aufwändigerer Technik präsentiert sich das klassische Weltraum-aufbauspiel *Omega Day* (www.omega-day.de). Sie wählen Gebäude aus einer Seitenleiste aus und pflanzen diese per Mausklick auf die Planetenoberfläche. Ihre Raumschiffe basteln Sie aus Einzelkomponenten wie Schilde, Laser und Antrieben zusammen. Zum Erkunden des Universums steht eine dreidimensionale Karte des Universums bereit. Gerade ist eine Runde zu Ende gegangen und eine neue gestartet – damit ist jetzt ein prima Zeitpunkt, neu einzusteigen. Andreas Lober/Marc Brehme



Profi-Neurose

Mächtige Flächenzauber sind nicht nur sehr nützlich, sondern dank ihrer grafischen Effekte auch ein echter Augenschmaus.

DIE DRACHEN VON SAMARIS bieten frische 30 Stunden Spielpaß mit NEVERWINTER NIGHTS für Könner.

Neverwinter Nights | Bis zum Nachfolger von *Neverwinter Nights* dauert es noch etwas. Wenn Sie als passionierte *Neverwinter Nights*-Spieler auch schon die kernigen Add-ons erfolgreich gemeistert und mindestens einen Level-30-Charakter herangezüchtet haben, halten wir ein Schmankerl auf der Heft-DVD für Sie bereit. Das mit mehr als 30 Stunden Spielzeit sehr umfangreiche Modul *Die Drachen von Samaris* versetzt Sie in eine mittelalterliche Welt mit epischen Aufträgen und abwechslungsreichen Arealen. Vier magische Steine wurden von einem Drachen mit einem vermummten Reiter in schwarzer Robe geklaut. Also streifen Sie allein mit zwei Nichtspielercharakteren oder mit zwei bis vier menschlichen Mitstreitern durch Waldlandschaften und Sümpfe, verschneite Städte und Wüsten, um die Steinchen wieder aufzutreiben. Sie kauen anderen ein Ohr ab, verkloppen Monster und bauen Ihren Charakter auf. Neu sind Erfahrungspunkte für das Entschärfen von Fallen und Geheimtüren sowie ein neues und sehr komfortables Reisesystem. Eineinhalb Jahre hat Autor Fabian Lorenz an der Erweiterung gebastelt und wir erkennen neidlos an, dass sie sehr gelungen ist. Aus rechtlichen Gründen enthält das Modul auf unserer DVD keine neue Musik. Eine komplett musikalische Version gibt es auf der Website.

Marc Brehne

Info: www.ddvsamaris.de



Die Zauberin (links) und die Diebin gehören zu unserer Gruppe und sind sehr nützlich.

Die Schauplätze sind liebevoll gestaltet.

Unsere Zauberin unterstützt uns tatkräftig mit ihren Sprüchen.

Die Verteilung der Charakterwerte funktioniert wie im Hauptspiel.

Neverwinter Nights — AUF DVD — MOD

AUTOR	Fabian Lorenz
FILENAME	DDvSamaris_V103
VORAUSSETZUNG	Neverwinter Nights

PRO + CONTRA
- + Großer Umfang, interessante Neuerungen
- − Nur für echte Profis; Rechtschreibfehler

FAZIT: „Ein echter Geheimtipp mit langer Spielzeit für Niewinter-Liebhaber."

LIES MICH!

AUF DVD MOD CTF v1.61



Half-Life 2 | Was Valve nicht schafft, richtet die Community. Das gilt auch für spannende Capture-the-Flag-Matches zwischen Rebellen und Combines. Die Modifikation *HL2: CTF* haben wir bereits mehrfach vorgestellt (siehe etwa PC ACTION 8/05). Nach wie vor hantieren Sie in interessanten Spielmodi mit den aus dem Hauptspiel bekannten Wummen und versuchen, die Flagge des gegnerischen Teams zu klauen. Jetzt ist mit *CTF* 1.61 eine neue Beta-Version erschienen. (MB)

Info: www.hl2ctf.com

AUF DVD MOD German Front Mod v2.0

Call of Duty: United Offensive | Vom beliebten *German Front*-Mod erschien kürzlich die Version 2.0. Die spült neben zwei neuen Nationen (Briten und Russen) auch frische Waffen (etwa die Grease Gun und das Messer), Fahrzeuge (zum Beispiel Tiger 1 und Jagdpanther) und neue Karten auf Ihre Festplatte. Außerdem ist die Medic-Klasse verbessert. Super, dann klappt's auch mit dem Wadenwickel. Sparen Sie sich den Download, schieben Sie lieber unsere DVD rein. Bitte, bitte, gern geschehen. (MB)

Info: http://germanfrontmod.justgamers.de

AUF DVD MOD Rise of Rome v0.45



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde | Aller guten neuen Versionen sind drei. Auch die Komplett-Konvertierung *Rise of Rome* liegt runderneuert vor. Damit lassen Sie die neuen Völker Römer und Karthager in Mehrspieler-Partien gegeneinander antreten. Für die Zukunft versprechen die Entwickler mit Kampagnen auch Einzelspieler-Futter, auf das wir schon gespannt sind. (MB)

Info: http://rome.atomicwienerdog.com

Western War



Battlefield 1942 | Western – mit der Grafik von gestern. So lyrisch kann man das ambitionierte Projekt des *Battlefield 1942*-Mehrspieler-Mods *Western War* bezeichnen. Cowboys und Indianer gehen sich mit Colt und Winchester respektive Tomahawk und Pfeil und Bogen an die Gurgel. Ob hoch zu Ross, mit Postkutsche oder Eisenbahn, Action ist garantiert. Die Beta-Version kommt mit nur einer Karte und krankt an der hakeligen Steuerung der Gäule, bringt aber thematisch frischen Wind ins Genre. (MB)

Info: http://western-war.pmods.net

Demo-Mod

Star Wars: Empire at War | Wie www.eawhq.de berichtet, haben findige Tüftler einen Mod für die *Star Wars: Empire at War*-Demo gebastelt, die zusätzliche Inhalte freischaltet. Activision reagierte statt Verbot mit einem offenen Brief: „Diese Mods werden von uns nicht unterstützt, sie geschehen auf eigenes Risiko des Spielers, der sich das Spielerlebnis damit sozusagen ‚verfälscht'!" Noch mehr als über den ausgelösten Ehrgeiz bei der Demo freue man sich auf Mods für die Verkaufsversion (Beta-Test auf S. 98), die ab 16. Februar erhältlich sein soll. Na dann ... (MB)

Info: www.eawhq.de

LIES MICH!

AUF DVD MOD Substance Gold v.1.21

Half-Life 2 | Wer nicht genug von Kämpfen gegen fiese Combine bekommen kann und angesichts des Schwierigkeitsgrades von *Half-Life 2* nur müde lächelt, sollte sich die Modifikation *Substance* zu Gemüte führen. Damit ist das Hauptspiel ganz sicher kein gemütlicher Spaziergang mehr. Rechnen Sie stattdessen mit Action am laufenden Band, neuen Waffen und Effekten. Kürzlich erschien die Version Gold 1.2, die Sie ebenso wie den Hotfix zur Version 1.21 auf unserer DVD finden. Auf gehts! (MB)

Info: http://ludus1942.ngi.it

Cold War Crisis

Command & Conquer Generäle | Mit *Cold War Crisis* steht eine Komplettkonvertierung für *C&C Generäle* in den Startlöchern, die Russland, USA und Europa in den Krieg führt. Die Russen rumpeln mit Panzern und Artillerie (etwa T72 und T80) über die Schlachtfelder, während die USA mehr auf Lufthoheit (etwa durch F-15-Jäger) und High-Tech-Einheiten setzen. Bunt zusammengewürfelt präsentieren sich die europäischen Truppen, die etwa mit dem deutschen Leopard Panzer und englischen Harrier Flugzeugen mitmischen. Der Veröffentlichungstermin lautet wie so oft: „Wenn es fertig ist." Sie dürfen bereits Demoluft schnuppern – und die duftet nach mehr. (MB)


»Bei der Arbeit: Rasensprenger.«

Info: www.cold-war-crisis.de

Babylon 5: I Have Found Her - Danger and Opportunity

Gratisspiel | Ist denn schon wieder Weihnachten? Das nicht, aber Entwickler Space Dream Factory zeigt sich trotzdem spendabel. *Babylon 5: I Have Found Her - Danger and Opportunity* ist eine actionreiche Weltraumsimulation, die – wer hätte das gedacht – auf der Sciencefiction-Fernsehserie *Babylon 5* basiert und zum kostenlosen Download (210 Megabyte) bereitsteht. (MB)

Info: http://ifh.firstones.com/ger/

Golden Eye Source

Half-Life 2 | Ein privates Entwicklerteam hat sich vom *Nintendo-64*-Klassiker *Golden Eye* inspirieren lassen und entwickelt den Mehrspieler-Mod *Golden Eye Source* für *Half-Life 2*. Bei Redaktionsschluss stand die spielbare Alpha-Version 1.1 zum Ausprobieren bereit. Nach eigenen Aussagen wollen die Entwickler „den Klassiker in ein Online-Mehrspieler-Gewand stecken. Mit überarbeiteter Grafik, Physik, Animationen und Spielerlebnis. Das ganze Programm". Die nächste große Version (Beta) erscheint voraussichtlich im September. (MB)

Info: www.goldeneyesource.com

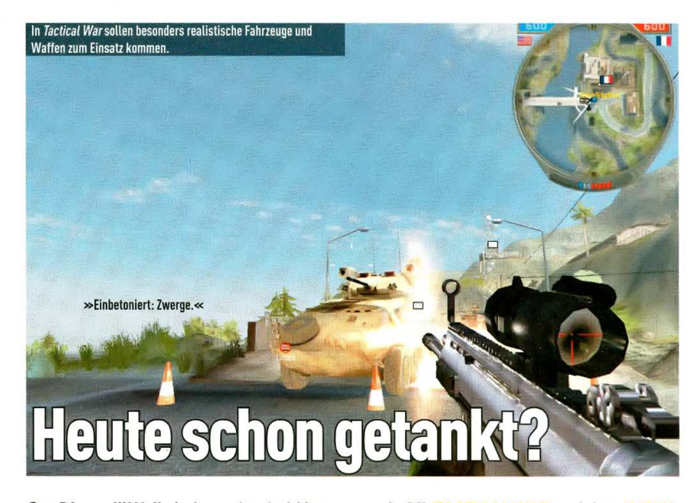
AUF DVD GRATISSPIEL Der Gefangene



»Boris beim Samenraub.«

Gratisspiel | Otmar Pittners Spiel *Der Gefangene* ist dem Vorbild klassischer Adventures nachempfunden. Es gilt, einen Alchimisten aus dem Knast in einem Hafenstädtchen zu befreien. Also machen Sie das stille Örtchen (muhaha) unsicher, wandern durch gerenderte und teilweise animierte 2D-Schauplätze, sacken Gegenstände ein, lösen Rätsel und quatschen mit abgedrehten Charakteren. Dabei fällt besonders die dialektbehaftete Sprachausgabe auf. Aber wir wollen uns ja nicht schon wieder über Österreich lustig machen ... (MB)

Info: http://computer.freepage.de/oti/


In *Tactical War* sollen besonders realistische Fahrzeuge und Waffen zum Einsatz kommen.

»Einbetoniert: Zwerge.«

Heute schon getankt?

Gut Ding will Weile haben, aber bald ist es soweit. Mit TACTICAL WAR und dem INFANTRY MOD 2 stehen zwei interessante Mods für BATTLEFIELD 2 in den Startlöchern.

Battlefield 2 | *Tactical War* avisiert Schlachten zwischen USA/China und Frankreich/Deutschland mit originalgetreuen Vehikeln wie dem Jäger SU-37 und Tiger-Panzern. Das Team möchte „eine bessere Mehrspieler-Erfahrung schaffen" und sucht noch Mitstreiter. Achtung: Die aktuell erhältliche Version 0.1 des Mods läuft ausschließlich mit *Battlefield 2* v1.03! Den *Infantry Mod* kennen wir bereits aus *Battlefield 1942*-Zeiten. Die Komplettkonvertierung klaut Ihnen die Fahrzeuge, Granaten und den Commander-Modus. Weiterhin ist es absolut wurscht, wie viele Hanseln um den Flaggenpunkt stehen, wenn er eingenommen wird. Die Zeitdauer ist nämlich immer gleich. Marc Brehme

Info: http://tw.bfworld.net | www.infantrymod.com

Das ist ja zum Schießen!



»Das ist der blutige Ernst.«

Shadow Fall ist eine gelungene Mehrspielerkarte für die Spielmodi 1on1, 2on2, FFA, TDM, Tourney und CTF.

Für die Jünger von QUAKE 4 haben wir auch diesen Monat ein sahniges MAP-PACK auf der Scheibe.

Quake 4 | *Heat* von Godlike ist ein aufpoliertes Relikt aus alten *Beben*-Zeiten. Mit *Shadow Falls* und *Bubonic Falls Beta* zeigt Autor gw, wie schick texturierte *Q4*-Karten aussehen. Die DM-Karte *Dead Steel* von ReFlex ist für Eins-gegen-eins-Duelle ausgelegt. Außerdem im Angebot: Die Mehrspieler-Mod *Quake 4-World* bringt in der Beta 3 zwei neue TDM-Variationen und ein erweitertes Rüstungssystem. Zur Installation beachten Sie bitte die Readme-Dateien! Marc Brehme

Info: www.quake4maps.org

Quake 4 — AUF DVD KARTEN

AUTOREN	Diverse
FILENAME	Quake 4 Map-Pack
VORAUSSETZUNG	Quake 4

PRO + CONTRA
- + Gelungene Remakes alter Karten
- + Mod mit interessanten neuen Spielvarianten

FAZIT: „MIt diesem Kartenpaket sind lange Deathmatch-Abende garantiert."


SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI


2 FILME + PC-SPIEL AUF DVD
SFT
SPIELE | FILME | TECHNIK
3x TOP-ENTERTAINMENT AUF DVD
FÜR NUR 2,99 EURO
1 TOP-SPIELFILM
ABGEZOCKT!
GANGSTER-KOMÖDIE
mit Monty-Python-Star John Cleese, und Alicia Silverstone
2 KRIMI IN KINOLÄNGE
FÜR ALLE FÄLLE FITZ
ERST AB MÄRZ AUF DVD IM HANDEL:
„Mord ohne Erinnerung": Packende Pilot-Folge mit dem kultigen Polizei-Psychologen
3 TOP-PC-SPIEL
TERMINATOR 3
Der Krieg der Maschinen (ohne Internet-Spiel)
HDTV-Start bei Premiere, Pro7 und Sat.1
Schärfer fernsehen mit
FLAT-TVs
Neue HD-ready LCD- und Plasma-Geräte mit 81 bis 106 cm Bilddiagonale im Vergleichstest.
KINO-TIPP: AEON FLUX
MULTIMEDIA-NOTEBOOKS
Zehn Entertainment-Laptops mit 16:10-Breitbild-Displays im Vergleichstest.


MIT DVD
KRIMI: FÜR ALLE FÄLLE FITZ
PC-SPIEL: TERMINATOR 3

Komm endlich zur Sache!



Es ist erstaunlich, welche Grafikpracht die Entwickler aus der alten Engine kitzeln.

Geben Sie sich im Team immer gegenseitig Deckung, sonst haben Sie keine Chance auf den Sieg.

Vier lange Jahre Entwicklungszeit – aber nun ist der taktische Teamspiel-Mod MOVE IN! tatsächlich erschienen!

Half-Life | Los, wir gehen rein! Nein, nicht dahin, wo Sie jetzt vielleicht denken. Vielmehr tauchen wir mit dem Mod *Move In!* wieder in das *Half-Life*-Flair ein. Sofort fällt auf, das die Entwickler wirklich alles aus der betagten Engine herausgeholt haben, was möglich ist – genau wie einst Hans Eichel aus den Steuerzahlern. Mit den Worten eines Mitbewerbers: Es gibt gar superbe Detailtexturen, Light Source Glowing, Motion Blur, Polygonshader, hohe Sichtweite und neue, hochauflösende Himmelstexturen. Auf gut PC ACTION: Das Ding sieht richtig krass aus! In den sechs Mehrspielerkarten flitzen Sie mit Ihrem Team über Inseln mit karibischem Flair, durch öde Wüsten und Stadt- und Winterlandschaften. Was Sie da machen? Mit Ihrer Truppe gegen eine andere antreten. Bei *Move In!* stehen Teamgeist und taktische Kämpfe im Vordergrund. Auf der Karte MI_Laguna verteidigen Sie etwa Ihre Basis – koste es, was es wolle. Praktischerweile liegen da auch Sprengsätze herum, mit denen Sie den gegnerischen Stammsitz einäschern sollen. Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und zwölf realistischen Wummen bieten für jeden Spielertyp eine wahre Fundgrube. In den neuen Mehrspieler-Modi wie etwa Extraction, Hostage Rescue, Bombing und Repair ist koordiniertes Vorgehen unerlässlich, um Erfolg zu haben. Die Ausrüstung gefallener Kameraden und Gegner können Sie plündern und Ihre Gerätschaften durch ein eingebautes Inventar nach Gutdünken organisieren. Sehr schön! Beachten Sie bitte unbedingt, dass Sie als Installationspfad den Pfad **über** Ihrem *Half-Life*-Verzeichnis wählen. Ansonsten werden die Dateien durch einen Bug der Installationsdatei fälschlicherweise nach „C:\Steam\half-life\half-life\movein" installiert. Dieser Fehler soll aber ebenso wie kleinere Probleme mit Ati-Grafikkarten durch einen Patch bald ausgebügelt sein. Marc Brehme

Info: www.moveinmod.net

Half-Life — AUF DVD: MOD

AUTOR	Move In! Mod-Team
FILENAME	MoveIn_1.0
VORAUSSETZUNG	Half-Life, Steam

PRO + CONTRA
- + Detaillierte Übersichtskarte
- + Grafisch kräftig aufpoliert

FAZIT: „Eine gute Mischung aus Action und Taktik. Unbedingt anschauen!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
FIFA	www.fifastadt.de	Erfahren Sie alles Wichtige rund um das virtuelle runde EA-Leder.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist noch im Aufbau, liefert aber bereits guten Stoff.
Joint Task Force	www.jtwhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.

Deine HANDY KRACHER



SPIELETIPPS

Rainbow Six: Lockdown

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0900/1101891*

Täglich von 8 bis 24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Hilf mir mal kurz!



»An der Körperbehaarung leicht zu erkennen: Italiener.«

Vivisector

Drücken Sie während des Spielens die **Ö**-Taste, damit sich die Konsole öffnet. Dann geben Sie folgende Cheats ein. **X** ersetzen Sie durch einen Namen aus der Kartenliste, per **Tabulatortaste** vervollständigen Sie Befehle.

Cheat	Wirkung
GODMODE 1	Unverwundbarkeit
GODMODE 0	Verwundbar
WEAPONS	Alle Waffen
GIVE	Unbegrenzt Munition, alle Waffen und Unverwundbarkeit
MAP X	Level X laden
CLS	Anzeigen (HUD) ausblenden
UNCLS	Anzeigen (HUD) einblenden

Kartenliste	
DRM10	DRM26
DRM10a	DRM31
DRM11	DRM31a
DRM12	DRM32
DRM13	DRM33
DRM14	DRM34
DRM15	DRM36
DRM21	DRM37
DRM21a	DRM41
DRM22	DRM42
DRM24	DRM43
DRM25	DRM44

ATV Mud Racer

Falls Ihnen mal ein Rennen zu schwer ist, können Sie etwas nachhelfen und einfach sofort als Erster durchs Ziel fahren. Drücken Sie dafür während das Rennen läuft die ^-Zirkumflex-Taste und geben Sie die Cheats ein:

Cheat	Wirkung
pass	Rennen gewinnen
fail	Rennen verlieren

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Aktivieren Sie zunächst die Cheats. Öffnen Sie dazu mit einem Texteditor die Datei **Swat4X.ini**, die sich im Installationsverzeichnis befindet. Suchen Sie die Zeile **EnableDevTools=False** und ändern Sie den Eintrag zu **EnableDevTools=True**. Danach öffnen Sie mit der **Ö**-Taste die Konsole. Geben Sie dort folgende Cheats ein, wobei Sie **X** durch einen Namen aus der Kartenliste ersetzen:

Cheat	Wirkung
GOD	Unverwundbar
BEHINDVIEW 1	Kamera hinter den Spieler setzen
BEHINDVIEW 0	Normale Ich-Perspektive
GHOST	Durch Wände schweben
WALK	Normal laufen
OPEN xyz	In Level XYZ springen
open X	Karte X laden

Kartenliste Hauptspiel	
Entry	SP-DNA
MP-ABomb	SP-FoodWall
MP-ArmsDeal	SP-Hospital
MP-AutoGarage	SP-Hotel
MP-Casino	SP-JewelryHeist
MP-Courthouse	SP-RedLibrary
MP-DNA	SP-Tenement
MP-Foodwall	SP-Training
MP-Hospital	MP-FairfaxResidence
MP-MeatBarn	SP-FairFaxResidence
MP-PowerPlant	SP-ConvenienceStore
MP-RedLibrary	MP-ConvenienceStore
MP-Tenement	MP-Hotel
MP-Training	
SP-ABomb	
SP-ArmsDeal	
SP-AutoGarage	
SP-Casino	

Kartenliste Erweiterung	
CoopQMMLobby	MP-HalfwayHouse
MP-Arcade	SP-Office
MP-Backstage	SP-Subway
MP-DrugLab	SP-Warehouse

Big Mutha Truckers 2

Drücken Sie im **Hauptmenü** einfach die **Leertaste**. Daraufhin öffnet sich eine Eingabezeile, in die Sie die Cheats tippen. Durch erneute Eingabe deaktivieren Sie den jeweiligen Cheat wieder.

Cheat	Wirkung
Bikers	Mehr Motorräder
Bridge	Alle Brücken offen
Cash	Massig Geld
Cops	Polizei immer unterwegs
Gallery	Bildergalerie freischalten
Missions	Alle Missionen freischalten
Nocops	Keine Polizei
Nodamage	Unverwundbarkeit

UFO: Aftershock

Rechtsklicken Sie auf die Spiel-Verknüpfung. Wählen Sie **Eigenschaften** und schreiben Sie ans Ende der Zeile **Ziel** die Parameter

--options scale_texs=1 enable_system_console=true

um die Cheats zu aktivieren. Während des Spielens öffnen Sie mit der **Ö**-Taste die Konsole. Per Eingabe von **?** werden Ihnen alle Befehle angezeigt. Je nach Karte können die Befehle variieren.

Cheat	Wirkung
full_store	Volle Ausrüstung
full_heal	Alle Einheiten heilen
win_mission	Mission gewinnen
build_all	Alle Bauten fertig stellen
untouch	Unverwundbarkeit
full_stores	Alle Ressourcen
finish_trainings	Training sofort abschließen
kill_units	Einheiten unter dem Mauszeiger eliminieren

Hellforces (dt.)

Öffnen Sie mit **^**-Zirkumflex die Konsole und geben Sie dort die Cheats ein, mit **0** oder **1** dahinter. **X** ersetzen Sie durch einen Zahlenwert.

Cheat	Wirkung
god 1/0	Unverwundbarkeit an/aus
noclip 1/0	Durch Wände gehen an/aus
disable_AI 1/0	Gegner aktiv/inaktiv
Speed X	Geschwindigkeit auf x setzen (Standard: 125)
gravity X	Schwerkraft auf x setzen
wire 1	Drahtgitter-Modus ein/aus
hudenable1/0	Anzeigen an/aus
fps 1/0	Frame-Rate anzeigen/ausblenden
debug 1/0	Entwicklermodus an/aus
shadows 1/0	Schatten an/aus

Empire Earth 2: The Art of Supremacy

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste** für die Texteingabezeile und aktivieren Sie zunächst per Eingabe von **icheat** den Cheatmodus. Schreiben Sie dann die Cheats aus der Liste in die Textzeile.

Cheat	Wirkung
convert	Ausgewählte Einheit konvertieren
epoch up	Eine Epoche aufsteigen
give tech	50 Technologiepunkte dazu
idontcheat	Alle Cheats deaktivieren
loot	10.000 aller Ressourcen dazu
play god	Gottmodus
punish	Gewählter Einheit 20 Schaden zufügen
recharge me	Gewählte Einheit reparieren
sea monkeys	Sofortbauen an
taxes	100 Ressourcen verlieren
toggle fog	Nebel aufdecken
win	Mission gewinnen

Tastenkombination	Wirkung
Strg-Alt-Umschalt-F	Bilder pro Sekunde anzeigen
Strg-Alt-Umschalt-V	Versionsnummer anzeigen

Rainbow Six: Lockdown

Die wichtigsten Gefechte im Kampf gegen das Terrornetzwerk haben wir für Sie durchgespielt und präsentieren Ihnen einen Leitfaden durch 14 der 16 Einsätze aus RAINBOW SIX: LOCKDOWN.

ALLGEMEINE TIPPS

Welche Ausrüstung soll ich wählen?

- Führen Sie vor allem Sturmgewehre. Der erzeugte Schaden und die Genauigkeit sind einfach wesentlich höher, verglichen mit den Maschinenpistolen. Diese taugen eher für Dauerfeuer auf kurze Entfernungen, die Sie aber in kaum einer Mission haben. Bei der Masse der Gegner geht Ihnen auf diese Weise nicht so schnell die Munition aus. Dazu holen Sie sich einen Red-Dot-Aufsatz oder gleich ein Zielfernrohr. Als Ausgleich wählen Sie für den Nahkampf eine Schrotflinte oder eine Mini-Maschinenpistole, die Sie als Sekundärwaffe einstecken.
- Es lohnt sich nur bei wenigen Einsätzen, leise vorzugehen. Falls Sie doch unentdeckt bleiben wollen oder müssen, wählen Sie Ihre Ausrüstung mit Bedacht. Nicht alle Waffen zeigen mit einem aufgeschraubtem Schalldämpfer noch brauchbare Wirkung. Das Steyr AUG beispielsweise ist damit geradezu unbrauchbar. Nehmen Sie lieber eines der Gewehre mit bereits integriertem Schalldämpfer wie das AS9 Sturmgewehr oder die MP5-SD6 Maschinenpistole. Da dürfen Sie dann wenigstens noch zusätzliches Zubehör dranbauen.
- Der Hammer und die Sprengsätze sind unnütz. Sie bekommen alle Türen auch mit anderen Mitteln wie Granaten oder dem Dietrich auf und unter Zeitdruck stehen Sie dabei nie. Stopfen Sie dem Team lieber eine gute Auswahl der verschiedenen Granaten in die Tasche. Damit sind Sie für jede Situation gerüstet.

Taktiken und Vorgehensweisen

- Lassen Sie Ihr Team häufig Granaten werfen. Selbstständig fangen die Jungs damit nichts an.
- Verlassen Sie sich nicht auf die Blendgranaten, wenn Sie einen Raum stürmen wollen. Diese setzen meist nur ein, zwei Gegner in der direkten Umgebung außer Gefecht und das auch nur für kurze Zeit.
- Arbeiten Sie viel mit Rauchgranaten. Sie können ruhig alles einnebeln, denn Sie sehen dank der Spezialansicht ohne Probleme die Gegner in der Nähe.
- Einige der größeren Räume haben mehrere Zugänge. Teilen Sie sich hier auf. Lassen Sie Ihr Team von vorn eindringen und das Feuer auf sich ziehen, während Sie von hinten oder der Flanke eingreifen.
- Falls Sie in einen gut bewachten Raum kommen, bleiben Sie erst eine ganze Weile am Eingang stehen und versuchen, so viele Gegner wie möglich von dort aus zu erreichen. Wenn Sie zudem Krach machen, kommen schon mal ein paar der Burschen aus ihrer Deckung und laufen Ihnen vor die Flinte. Wenn sich niemand mehr blicken lässt, gehen Sie rein.
- Ab und an treffen Sie auf verbündete Einheiten. Passen Sie auf, dass Sie sie nicht mit Gegnern verwechseln, denn die grünen Namen tauchen nur auf, wenn Sie die Waffe nicht angeschlagen haben.

Anmerkungen

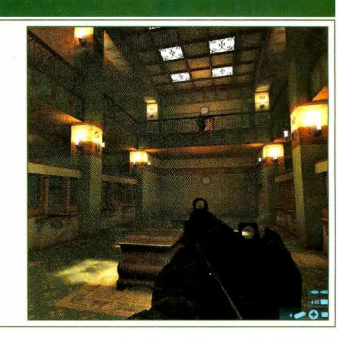
- Die Missionen „Katakomben" und „Brennerei" haben wir wegen des (nach unserer Meinung) geringen Schwierigkeitsgrades weggelassen.
- Die Anzahl der Terroristen kann etwas variieren, da diese teilweise die Positionen wechseln. Hundertprozentig können Sie sich daher nicht auf die Angaben im Text verlassen, diese dienen lediglich als Anhaltspunkte, was Sie zu erwarten haben.

Ansgar Steidle

Südafrika



- Das Parkdeck können Sie bereits auf der Ebene L3 verlassen. Wechseln Sie dort ins Treppenhaus, welches nach unten auf Deck L1 mit dem Ausgang führt.
- Tasten Sie sich vorsichtig auf den Platz, nachdem die sichtbaren Bedrohungen beseitigt sind. Achten Sie auf die Häuserfronten: Gleich um die Ecke links im Fenster lauert ein Gegner, weiter hinten in dieser Richtung steht einer im zweiten Stock. Rechts von Ihnen wartet ein Schütze im zweiten Stock.
- Ein Typ mit einem Raketenwerfer steht auf dem Vordach der Bank. Terroristen befinden sich links und rechts vom Empfang, hinter den Schaltern sowie oben auf der Galerie. Bevor Sie den Tresorraum betreten, deaktivieren Sie den Alarm am Terminal davor. Lassen Sie die Geiseln im Tresor warten und arbeiten Sie sich vor. Brenzlig ist es vor der Bank, da unter anderem zwei Leute auf dem Vordach warten. Benutzen Sie die Spezialansicht, um die Positionen der beiden von unten auszumachen.

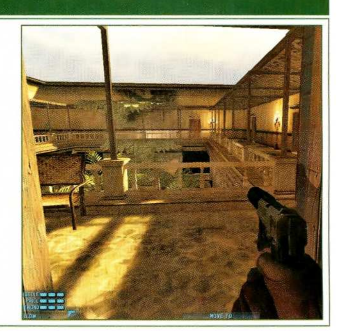




Algerien



- Nachdem Sie den Computer angezapft haben, gelangen Sie auf einen Innenhof. Gegenüber vom Einsatzteam sowie links steht einen Stock tiefer jeweils ein Terrorist mit Raketenwerfer. Auf dem Markt unten tummeln sich Zivilisten sowie ein Bösewicht hinter einem Verkaufsstand. Auf dem nächsten Platz warten nur Feinde. Benutzen Sie in der Gasse dahinter die Spezialansicht. Hier steht ein Feind auf dem improvisierten Dach.
- Auf dem Marktplatz zeigen Sie sich kurz und fallen dann sofort wieder in die Gasse zurück, wo Sie verharren. Es tauchen mehr und mehr Gegner auf, achten Sie auf die Balkone. Nachdem sich die Situation etwas beruhigt hat, marschieren Sie vorsichtig nach links an der Treppe vorbei, hinter der eventuell ein Widersacher kauert. Von dort aus nimmt das Team die Kerle mit dem Raketenwerfer auf dem Balkon links aufs Korn. Knacken Sie zügig die Tür in der gegenüberliegenden Gasse, bevor weitere Aufrührer erscheinen.



Wüstendorf

● Da sich zahlreiche Widersacher in den Straßen befinden und diese dicht beieinander stehen, sind Sie hier mit schallgedämpften Waffen besser unterwegs, da Sie weniger Gegner anlocken. Ein paar Rauchgranaten im Gepäck können ebenfalls nicht schaden.

● Wenn Sie wenige Schritte vom Startpunkt entfernt zur ersten Abzweigung kommen, biegen Sie nach links ab und steigen gleich rechter Hand die Stufen hoch. Durch den Gang kommen Sie gut gedeckt an fast allen Stellungen vorbei und haben eine bessere Übersicht als unten in den verwinkelten Gassen.

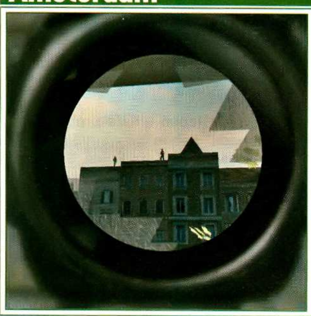
● Werfen Sie in der großen Höhle mit dem Loch in der Mitte eine Rauchgranate voraus, sodass Sie nicht auch von der gegenüberliegenden Seite aus beschossen werden können. Widmen Sie sich so lange ungestört den Störenfrieden rechts.

● Soweit möglich, überwältigen Sie die ersten paar Gegner vor Ihnen vom Start aus. Bewegen Sie sich anschließend im Dorf gleich nach rechts hinter den Schuppen, in dem zwei Leute stehen. Von dort haben Sie alles im Blickfeld. Weiter rechts sichern Sie das Gebäude, zwei Fanatiker verschanzen sich dort. Werfen Sie anschließend zum Schutz ein paar Rauchgranaten vor den Schuppen und huschen Sie an der rechten Flanke vor und durch den Höhlengang. So fallen Sie den Geiselnehmern in den Rücken.

● Bewegen Sie sich gleich links in das Gebäude mit der Geisel. Abschließend rennt die Gruppe einfach Weber hinterher bis zum Landeplatz. Nun wehren Sie lediglich den Angriff ab. Falls Sie damit Schwierigkeiten haben, lassen Sie das Team dort warten und machen einen großen Bogen rechts herum hinter die Angreifer.



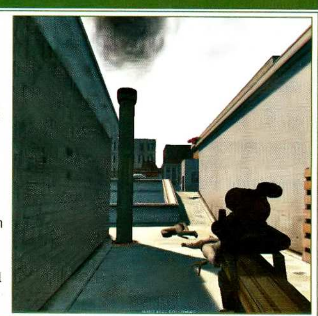
Amsterdam



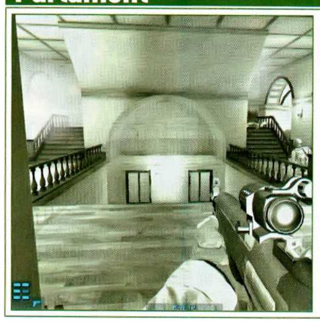
● Für die beengten Räume sind handliche Waffen ideal. Die Maschinenpistole 90TR erwies sich als überaus brauchbar. Überraschungen beugen Sie mit der Bewegungsansicht vor.

● Stürmen Sie durch die Tür und eilen Sie den Wachmännern zu Hilfe. Gehen Sie in der Umkleide mit den Polizeischilden im ersten Stock nicht rechts durch die verschlossene Tür, sondern geradeaus. So landen Sie am Ende eines Ganges, wo Scharfschützen Sie beschießen. Huschen Sie zur Tür links – Rauch ist hier nützlich.

● Öffnen Sie in dem Kabuff die Sicherheitstür. Nehmen Sie die nächste Tür links und steigen Sie die Treppe hinauf. Von dort sichern Sie den Zellenblock. Anschließend holen Sie die zwei Geiseln, die hinter den Gittern warten. Gegenüber schlagen Sie sich zum Außenbereich durch. Steigen Sie die Leiter nach unten. Hinter dem Küchenbereich, links oben vor dem Tor zum Abholpunkt, stehen hinter einem Fenster böse Buben. Draußen warten noch mal fünf bis sechs Terroristen.



Parlament

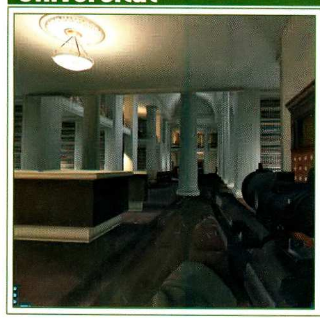


● Rüsten Sie sich mit einem Gewehr mit großer Durchschlagskraft wie dem AN-94 Sturmgewehr aus. Einem Ihrer Männer sollten Sie Rauchgranaten mitgeben.

● Vor dem Gebäude patrouillieren vier Gegner. Am Ende des Ganges stellen Sie Ihr Team rechts ab und gehen selbst nach links. Behalten Sie das Büro vor Ihnen im Auge. Wenn die Luft rein ist, stapfen Sie links die Treppe rauf, eliminieren den Scharfschützen oben und gehen auf der anderen Seite wieder nach unten, wo die übrigen Gegner warten. Wie geheißen deaktivieren Sie dann den Metalldetektor in dem Kontrollstand links daneben. Im folgenden Gang wechseln Sie nach links und deaktivieren das Überwachungssystem.

● Folgen Sie dem Wegverlauf: Sie kommen genau zur Bombe. Der angrenzende Raum ist unübersichtlich. Ein, zwei Feinde kommen meistens über die Treppe direkt vor Ihnen von unten hoch, oben befinden sich etwa zehn Übeltäter, die teilweise über die beiden seitlichen Treppen herunterkommen. Weiter hinten stehen in den seitlichen Flügeln links und rechts für gewöhnlich je zwei Terroristen. Die Situation lässt sich entschärfen, in dem Sie eine Rauchgranate vor der Tür platzieren, eine Splittergranate geradeaus die Treppe runterwerfen und sich anschließend zügig nach links in den Raum bewegen. Sind die Störenfriede dort überwältigt, kontrollieren Sie aus dieser Position problemlos die anderen Zugänge. Sie laufen nach oben, deaktivieren den Metalldetektor und gehen die Treppe nach oben. Sichern Sie von einer der Logen aus den Saal und gehen Sie anschließend eine Runde durch die anderen Zimmer, damit nicht Übriggebliebene Sie noch überraschen. Lassen Sie Ihr Team oben stehen und gehen Sie nun nach unten zu den Geiseln. Beim folgenden Angriff bewachen Sie lediglich die Treppen, Ihre Kameraden passen schließlich oben auf.

Universität



● Die Dimensionen der Räume sind erstaunlich groß, weshalb Sie die Spezialansicht nur selten gebrauchen können. Wählen Sie ein Sturmgewehr mit Zielfernrohr und als Sekundärwaffe eine Maschinenpistole oder Schrotflinte für den Nahkampf.

● Es gibt drei Säle, in denen Sie immer nach dem gleichen Schema vorgehen: Sie überwältigen so viele Widersacher wie möglich vom Eingang aus und tasten sich dann vorsichtig weiter vor. Achten Sie auf die Galerien und nehmen Sie die Regale als Deckung. Sie sollten immer bereit sein, zurückzurennen, falls eine Granate geflogen kommt. Das Team lassen Sie immer einige Meter hinter sich. Die Burschen bringen es fertig und rennen geschlossen in die nächste Explosion.

● Im letzten Saal stehen oben die Geiseln. Dort kann Ihnen eigentlich nichts passieren, wenn Sie die Umgebung gesichert haben. Lassen Sie die Zivilisten dort zurück und durchstöbern Sie den folgenden Bereich, der stark umkämpft ist.

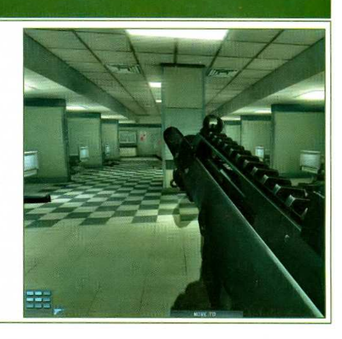


Krankenhaus



● Laufen Sie die Treppe nach unten. Wechseln Sie rechts in das Büro, wo Sie die Kamera deaktivieren. Unten hinter der Theke warten zwei Geiseln. Nehmen Sie von dort den zweiten Flur nach rechts und gehen Sie nach unten. Die sechs Terroristen im Behandlungszimmer entdecken Sie alle per Spezialansicht. Im nächsten Krankenzimmer verstecken sich zwei Bösewichte. Der breite Gang dahinter führt zu Team 2.

● Hinter der Grünfläche stellen Sie Ihr Team vor die Tür, gehen selbst links herum und geben schließlich den Befehl, zu stürmen. Passen Sie auf, vom Eingang links laufen zwei Widersacher. In dem Krankenzimmer hinter dem nächsten Wartesaal haben es sich sechs Spitzbuben gemütlich gemacht. In der Wäscherei leisten ebenfalls sechs Leute Widerstand. Vom Gang aus finden Sie rechts im Büro eine Geisel, links in dem Raum vis-a-vis eine zweite. Kehren Sie nach oben zurück. Im vorhin besuchten Bettenzimmer ist Schurkennachschub angekommen.



Docks



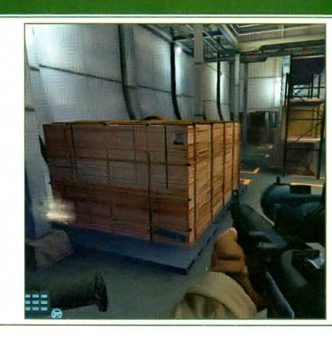
● Schallgedämpfte Waffen wie das AS9 Sturmgewehr sind hier vorteilhaft. Begeben Sie sich nach links und überraschen Sie die drei Feinde neben dem Gabelstapler. Vorsicht, es kommen noch zwei Leute durch die Tür gestürmt. Draußen zwischen den Hallen zielt am anderen Ende ein Schütze von einem Treppenabsatz aus in Ihre Richtung. Stellen Sie am besten die Eingreiftruppe unten an den Eingang zum Lager und feuern Sie selbst über den oberen Zugang ins Innere. Erneut kommen Sie in einer schmalen Gasse raus, wo dieses Mal drei übel gelaunte Männer umherstreunen. Sie warten hinter der Häuserecke, dem Lastwagen und dem Klohäuschen. Wenn Sie in das Lager eindringen, achten Sie auf Granaten. Das Einsatzteam vernebelt die rechte Seite, kümmert sich schnell um den Widersacher links auf dem Laufsteg und stürmt in die linke Hälfte des Bauwerks.

● Hinter dem Toilettenhaus am Wegesrand verbirgt sich ein Terrorist. In dem folgenden Gebäude halten sich ein gutes Dutzend Verbrecher auf, gleich hinter der ersten Tür treffen Sie zwei davon. Dank der kleinen Zimmer entdecken Sie alle per Spezialsichtgerät. Im ersten Stock ist es unübersichtlich. Nutzen Sie eine Rauchgranate und schießen Sie auch durch die schmalen Schlitze in den unfertigen Wänden. Wenn Sie um die Ecke kommen, beharkt man Sie durch die großen Glasfenster vom Nachbargebäude aus. Schalten Sie in die Normalansicht zurück, sonst sehen Sie nichts. Hinter dem Ausgang steppt der Bär. Geradeaus und links turnen Bösewichte durch die Gegend. Gehen Sie anschließend zügig weiter, da die Zeit drängt. Halten Sie sich rechts und zwängen Sie sich durch den offenen Container, um den Gegner von hinten zu erreichen und dem zweiten Einsatzteam zu Hilfe zu eilen. Es sollte kein Problem sein, den abschließenden Angriff abzuwehren. Falls doch, beordern Sie vorab Ihr Team in die Richtung, aus der die Angreifer anrücken.

Fährschiff

● Stürmen Sie die Brücke. Am besten lassen Sie das Team links vorrücken und stürmen selbst rechts drauflos. Zwischen den Konsolen haben sich vier Gegner niedergelassen. Sichern Sie die Gänge links beziehungsweise rechts, wo eine Patrouille läuft und gehen Sie runter Richtung Messe. Sie können nicht durch die Fenster nach innen feuern. Öffnen Sie einen Zugang und vernebeln Sie die Umgebung, um dann gegen die sechs Bewaffneten vorzugehen. Bei den Spielautomaten rechts stoßen Sie auf acht Angreifer, ein weiterer nimmt Sie von unten bei dem Geländer aufs Korn. Rechts finden Sie zwei Geiseln, links kommen Sie ein Deck tiefer zu einer weiteren Bar. Hier tummeln sich zehn Terroristen. Einige davon kommen aus dem Treppenhaus am Ende des Raumes, wenn Sie sich nähern. Draußen an Deck ist es noch mal schwierig. Schicken Sie das Team links nach draußen, gehen Sie selbst rechts herum. Achten Sie dabei auf den Aufgang vor Ihnen und bleiben Sie vom Geländer weg, da sonst auch noch von unten Kugeln geflogen kommen. Beim Rettungspunkt stehen noch mal vier Söldner herum.

● Zwischen den Vehikeln halten sich sieben Widersacher auf. Zwei Wächter marschieren vor dem Maschinenraum auf und ab. Fünf Leute bewachen die Motoren, wobei zwei rechts hinten direkt bei der Bombe sind und diese gerade scharf machen. Chavez nimmt nach der Entschärfung die seitliche Treppe gegenüber. Kriechen Sie gleich links unter den halboffenen Gittertoren hindurch, so fallen Sie den Aufpassern in die Flanke. Biegen Sie zweimal links ab und folgen Sie dem Gang. Im Lagerraum ist es wieder hektisch. Achten Sie vor allem auf den Typen, der sich links von der Tür versteckt, sowie auf die Wache oben auf dem Laufsteg. Dahinter benutzen Sie das Laptop und deaktivieren so den Fernzündmechanismus.





R



Marseille



● Schauen Sie durch das Glasfenster rechts an der Seite in den Gang und fangen Sie den Wachmann dort ab. Gehen Sie dann die Treppe hoch, von wo aus Sie leichter die Halle sichern können. Auf der Straße kauern drei Gangster, dahinter sitzt in jedem Raum jeweils einer. Wieder an der frischen Luft, tauchen vor Ihnen zwei Schützen auf dem Hausdach rechts auf sowie ein Schurke auf dieser Seite hinter einem Container. Der Rest der Bande ist nicht zu übersehen. Im Hinterhof bietet sich ein ähnliches Bild: Zwei Männer rennen oben links über die Treppe, zwei Mann verbergen sich hinter der Mülltonne geradeaus. In der Bar, wo die Musik dröhnt, warten fünf Widersacher. Setzen Sie hier auf jeden Fall Granaten ein und suchen Sie hinter den Boxen Schutz. Vorsicht, wenn Sie die Leiter nehmen! Man beschießt Sie sofort – werfen Sie eine Rauchgranate. An den Leitern nach unten wartet zunächst ein Terrorist, danach lauern zwei Terroristen auf Sie.

● Im Zimmer vor Ihnen beaufsichtigen zwei Wächter eine Geisel. Im angrenzenden Raum tummeln sich fünf Gegner und ebenso viele Zivilisten. Sie werfen den ankommenden Widersachern eine Blend- oder Rauchgranate entgegen und verschanzen sich schnell auf der rechten Seite des Raumes. Im Innenhof stürmen links vier Terroristen aus der Tür, die versuchen, ein Blendgranate zu werfen. Gehen Sie auf Distanz oder überwältigen Sie sie, bevor sie die Aktion ausführen können. Empfangen Sie die Typen am besten selbst mit einer Splittergranate. Die größte Bedrohung bei der Abholzone geht von den Terroristen auf den Balkonen und an den Fenstern geradeaus und links aus. Am Ziel öffnen Sie sofort die grüne Tür dahinter und gehen im ersten Stock des Hauses in Deckung. Stellen Sie oben die Geisel rechts ins Zimmer und verteidigen Sie den Aufgang – so kommt niemand an Ihnen vorbei.

Natogipfel

● Leise Waffen sind hier vorteilhaft, wobei es schon ein Sturmgewehr sein sollte. Wenn Sie zu viel Aufsehen erregen, zünden die Terroristen den Sprengsatz. Gleich links von der Tür befindet sich eine Kamera. Nutzen Sie den Globus als Sichtschutz und deaktivieren Sie das Überwachungssystem am Empfangsschalter daneben. Etwas weiter in der Verwaltungszentrale lauern sieben Feinde. Vorsicht! Gleich links vom Eingang befinden sich Kabinen mit Schurken, die vom Eingang her schlecht einzusehen sind. Draußen im Hof ist die Kommunikationsanlage aufgestellt. Sichern Sie erst den Gang unter den Treppen, über die Sie laufen, bevor Sie das Gerät abschalten. Schleichen Sie sich nach unten in die Aula mit dem gut bewachten Kampfstoffbehälter.

● Sechs Verbrecher hängen im Aufgangsbereich ab. Im ersten Zimmer rechts haben es sich zwei Heinis gemütlich gemacht, die Ihnen in den Rücken fallen, falls Sie einfach weitergehen. Rücken Sie zügig zum Konferenzraum geradeaus vor, da sonst eventuell die Geiseln über den Jordan gehen. Diese stehen, von fünf Leuten bewacht, im hinteren Teil des Raumes. Sie können auch von der Seite in den Raum eindringen, was Sie der besseren Übersichtlichkeit wegen tun sollten – die Zivilisten stehen rechts, links sind die Ziele. Verharren Sie dort, für gewöhnlich stürmen die noch vorhandenen Bösewichte aus den umliegenden Zimmern auf Sie zu. Oben auf dem Dach wirft die Spezialeinheit Rauchgranaten, überwältigt die Verbrecher in der näheren Umgebung sowie die Schützen linker Hand und geht draußen hinter den Lüftungsschächten in Deckung. Dort lehnen Sie sich zur Seite und feuern nach vorn.

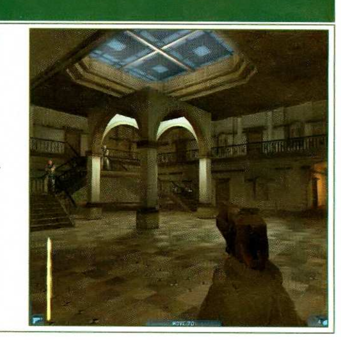


Anwesen

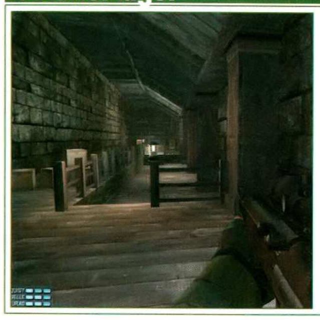


● Zwei Männer bewachen die Yacht. Im Nachbarzimmer halten sich sieben Wächter auf. Unten wechseln Sie ins Lager, in dem sechs Söldner stehen. Zwei davon stehen hinter den Scheiben rechts, bleiben Sie links. Zwei sind im Büro daneben, weitere zwei Schurken stehen oben an der Treppe. Welchen Weg Sie nun wählen, ist egal. Sie landen in einem Büro mit drei Widersachern, dahinter befindet sich das Sicherheitssystem. Einer der Kämpfer kniet mit einem MG hinter dem Schreibtisch.

● Halten Sie sich links. Im Esszimmer lauern vier Gestalten, zwei andere stürmen durch die Tür links. Dort nehmen Sie die Treppe. Im Foyer stehen mehrere Schurken auf der Treppe und der Galerie. Gehen Sie durch die Tür oberhalb des Eingangs. Kämpfen Sie sich zu Vanderwaals Privatgemach durch. Achtung! Im Foyer taucht frisch eingetroffene Verstärkung auf. Sie nehmen nun den oberen Durchgang gegenüber, öffnen am Ende links die Tür und benutzen den Computer.

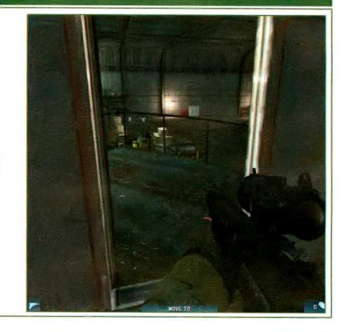


Söldnerlager



● Im Gang unten vor der Leiter läuft eine Patrouille. Rechts befindet sich ein Kabuff – von dort beschießt man Sie. Gehen Sie rechts und dann gleich links an den Wachen vorbei, links durch die Toiletten und nochmal links in eben dieses Kabuff und sabotieren Sie die Kameras. Gehen Sie den Gang diesmal bis zum Ende, direkt in eine große Halle mit vielen Söldnern. Der Eingang über Ihnen führt zu den Servern. Laufen Sie auf diesem Weg zurück Richtung Leiter zur nächsten Zone.

● Im Gang nach links beharken die Opponenten Sie von vorn und vom Wehrgang rechts draußen. Bleiben Sie zunächst in der Tür stehen. Dem MG-Schützen um die Ecke spendieren Sie eine Rauchgranate. In den Quartieren rechts stößt das Einsatzteam auf starken Widerstand. Werfen Sie eine Granate die Leiter runter, auf dem Zwischenabsatz lauert ein Feind. Die zweite Leiter führt zum Hangar mit zahlreichen Söldnern. Verstärkung kommt aus den Kammern an den Längsseiten.



Schloss

● Wählen Sie auf jeden Fall ein Sturmgewehr, ausgerüstet mit einem Zielfernrohr, da die Distanz zu den Gegnern an mehreren Stellen recht groß ist.

● Die ersten zwei Gänge bieten keine Überraschungen. Die kommen erst, wenn Sie in den Hof hinaus müssen. Vom Wehrgang gegenüber zielt ein Scharfschütze auf Sie, ihm eilen drei weitere Terroristen zu Hilfe. Weber steht links im zerfallenen Burgfried. Kümmern Sie sich von der Tür aus um die Gegner, danach konzentrieren Sie sich auf die Burschen rechts, unten im Hof und oben auf der Mauer. Steigen Sie hoch, von der Mauer nehmen Sie die Gegner links im Eckturm unter Beschuss.

● Arbeiten Sie im Inneren des Kommandocontainers viel mit Granaten und der Spezialansicht. Im Saal steht hinter den Kisten ein MG-Schütze, dem Sie mit Rauch die Sicht nehmen. Gehen Sie nicht zu weit vor, links und rechts stehen Fässer, welche die Terroristen sprengen. Die Stufen führen zu einem weiteren voll besetzten Saal. Bleiben Sie auch hier weit hinten auf der Treppe stehen, bis das Kampfgetümmel überschaubar ist. Granaten und Raketen fliegen in Ihre Richtung, Schießwütige stehen unter anderem oben an den Fenstern.

● Im ersten Zimmer warten zwei Schurken, im zweiten öffnen drei Burschen die Tür und werfen eine Blendgranate. Sie sollten das Team erst danach reinrufen und sich links in der Nische verbergen, oder schießen, sobald die Tür aufgeht. Diese Aktion versucht nochmals eine Dreiergruppe, nachdem Sie links abgebogen ist. Hier ballern Sie einfach drauflos. Der Hubschrauber verschwindet immer wieder kurz. Drücken Sie sich so lange an die Wand und beschießen Sie anschließend die Gegner auf der Mauer. Vanderwaal trägt eine Panzerweste, zielen Sie deshalb etwas höher.



DTM Race Driver 3



Das Rennfahrerleben ist hart. Damit Sie die Karriereleiter von DTM RACE DRIVER möglichst schnell hoch fallen, haben wir die besten Tipps für Sie zusammengetragen. Start frei!

ALLGEMEINE TIPPS

Der richtige Antrieb

Autos mit Vorder- oder Allradantrieb sind auf der Strecke leichter zu kontrollieren als Heckschleudern. Heckgetriebene Wagen haben zwar meist einige Pferdestärken mehr unter der Haube, dafür brechen Sie aber auch wesentlich schneller aus. Als Anfänger sollten Sie deshalb unbedingt einen Front- oder Allradantrieb wählen.

Gute Karten

Wer einen Platz auf dem Siegertreppchen belegen will, sollte vorausschauend fahren. Entweder üben Sie so lange, bis Sie den Streckenverlauf auswendig kennen oder Sie benutzen die Minikarte links unten auf dem Bildschirm. Hier erkennen Sie auf einen Blick, wie scharf die nächste Kurve ist und noch wichtiger: in welcher Richtung es weitergeht. Diese Information ist unverzichtbar, um den Bremsweg richtig zu bestimmen. Außerdem können Sie so einschätzen, ob sich der Einsatz der Handbremse lohnt oder man doch lieber normal in die Eisen steigt. Gerade beim Einsatz der Handbremse verlieren *DTM 3*-Anfänger schnell die Kontrolle und machen einen unfreiwilligen Ausflug in die Botanik.

Die Richtung angeben

Wie stark der Wagen auf Lenkbewegungen reagiert, hängt von der aktuellen Geschwindigkeit ab. Generell gilt: Je schneller Sie fahren, desto sensibler reagiert das Gefährt. Außerdem: Jede Lenkradbewegung kostet Sie ein paar Stundenkilometer. Deshalb ist es wichtig, auf Geraden lediglich geringfügige Korrekturen vorzunehmen, um möglichst nahe an die Spitzengeschwindigkeit zu kommen. Wenn Sie weniger als 80 Sachen fahren, ist nahezu jeder Wagen so stabil, dass ihn sogar harsche Lenkbewegungen nicht aus der Kontrolle bringen.

Für Stimmung sorgen

Wenn Sie sich im dicht geschlossenen Feld bewegen, gibt es einen einfachen Trick, die gegnerische Fahrzeuge ins Chaos zu stürzen. Fahren Sie einfach Ihrem Vordermann an einer Seite sanft ins Heck. Meist verliert der KI-Kollege die Beherrschung über sein Fahrzeug, stellt sich quer und blockiert die Straße. In engen Kurven ist diese Technik besonders effektiv. Die Computer-Gegner bremsen so stark ab, dass Sie viel Boden gutmachen können. Scheuen Sie sich nicht, mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve zu brettern und die Nichtspielercharaktere als Notbremse zu missbrauchen. So bringen Sie die Widersacher aus dem Konzept und gelangen an die Spitze des Feldes. Wer es allerdings zu bunt treibt, bekommt eine Verwarnung. Mit ein wenig Übung wissen Sie genau, wie weit Sie gehen dürfen.

Gib Gummi

Starke Lenkbewegungen, Vollbremsungen und Durchdreher nutzen die Reifen stark ab. Wer sehr ruppig fährt, muss sogar damit rechnen, dass ein Reifen platzt. Um dem entgegenzuwirken ist es ratsam, geschmeidig anzufahren und nicht zu abrupt in die Eisen zu steigen. Den Zustand der Reifen entnehmen Sie den Symbolen rechts unten auf dem Bildschirm. Wenn die sich rot färben, ist es höchste Zeit, an die Box zu fahren und ein paar neue Gummis überzuziehen.

Du hängst!

Bei Autos mit ausladender Achsenaufhängung achten Sie lieber darauf, dass sich Ihr Fahrzeug nicht mit den Gegnern verkeilt. Gerade bei empfindlichen Vehikeln bedeutet solch ein Akt oft schon das Ende des Rennens oder Sie verlieren so viel Zeit, dass ein Podiumsplatz in unerreichbare Ferne rückt. Lassen Sie in solchen Fällen immer genügend Abstand zum Vordermann.

Voll auf Gras

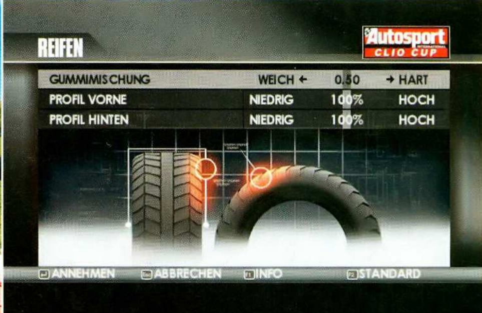
Egal, in welchem Rennen oder mit welcher Karre: Der Untergrund entscheidet über die Bodenhaftung. Noch nie wirkte sich die Bodenbeschaffenheit so deutlich auf das Fahrverhalten aus wie in diesem dritten Teil der Serie. Während Sie in *DTM 2* noch mal locker über den Grünstreifen abkürzen konnten, zieht eine solche Aktion nun einen Dreher oder Ähnliches nach sich. Außerdem sind die Schiedsrichter wesentlich pingeliger, wenn es um das Verlassen der Strecke geht, und nahezu jeder Versuch, sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen, resultiert in einer Zeitstrafe. Es kommt noch schlimmer: Nach einem Ausflug ins Grüne ist es nicht damit getan, behutsam auf die Strecke zurückzueiern, denn der Rasen hinterlässt deutliche Spuren an Ihren Reifen. Zurück auf dem Asphalt steuert sich das Auto immer noch wie nach drei Bier und erst nach einigen hundert Metern ist die Grasschicht vom Reifen abgerieben. Also: Immer schön auf der Strecke bleiben und vermeintliche Abkürzungen meiden.

Alter Pauker

Wer Trainingsläufe als nervige Zeitverschwendung ansieht, liegt falsch. Hier können Sie in aller Ruhe die Fahreigenschaften Ihres Gefährts studieren und die Strecke genau unter die Lupe nehmen. Wenn Sie den Verlauf auswendig kennen und über tückische Stellen Bescheid wissen, fährt es sich wesentlich entspannter. Erst wenn Sie die Kurse nach vielen Spielstunden auswendig kennen, dürfen Sie auch mal eine Trainingseinheit überspringen. Doch gerade bei anfälligen Autos ist es von großem Nachteil, mitten im Feld zu starten, da



Bei einem Auto mit ausladender Achsenaufhängung besteht die Gefahr, dass es sich mit einem gegnerischen Fahrzeug verkeilt. Passen Sie daher besonders auf die Verfolger auf.



Die genaue Abstimmung der Reifen ist besonders wichtig. Bei dreckiger Fahrbahn oder Offroad-Strecken brauchen Sie viel Profil. Auf gut asphaltierten Kursen benötigen Sie einen blanken Gummi.


Behalten Sie während der Fahrt stets die Schadensanzeige im Auge. Färbt sich ein Teil rot, ist ein Boxenstopp angesagt.


Der Führende in der Gesamtwertung wird als goldener Kreis abgebildet. Jetzt wissen Sie, auf wen Sie besser besonders achten.


Per Rückspiegel haben Sie nicht immer den besten Überblick. Sehen Sie sich deshalb öfter mal per Tastendruck um.

Sie beim Versuch, sich an den Widersachern vorbeizumogeln, schnell anecken und Totalschaden erleiden. Bei solchen Sensibelchen fahren Sie, bis Sie die beste Trainingszeit erreichen und die Poleposition einheimsen. Nun können Sie das Feld direkt nach dem Signal hinter sich lassen und Start-Kollisionen vermeiden.

Klassentreffen

DTM 3 strotzt vor Abwechslung. Die Anforderungen der Rennklassen gehen genauso weit auseinander wie die Meinungen unserer Politiker. So fährt sich logischerweise eine Rallye-Schüssel anders als der elegante Formel-Flitzer. Bevor es ernst wird, machen Sie sich mit dem aktuellen Gefährt vertraut und passen eventuell die Einstellungen im Tuningmenü an. Das gilt besonders bei Kursen, die Unebenheiten aufweisen.

Ein guter Tropfen

Auch das Wetter hat einen gewichtigen Einfluss auf das Fahrverhalten. Während Schnee und überfrierende Nässe die Bodenhaftung massiv einschränken, ist das bei Regen nur ab Tempo 100 der Fall. Bremsen Sie also wesentlich dosierter. Wählen Sie dazu unbedingt eine analoge Bremsfunktion. Mit der Tastatur benötigt man sehr viel Fingerspitzengefühl, um den Nachteil auszugleichen. Das kann in Schrecksekunden Ihr Verhängnis sein.

Spieglein Spieglein

Behalten Sie das Geschehen hinter sich stets per Rückspiegel im Auge, denn die KI-Gegner versuchen häufig, Sie seitlich oder von hinten zu rammen. Dies ist besonders in der letzten Runde eines Rennens der Fall.

Zeig mir dein Gerät

DTM 3 spielt sich mit Lenkrad oder gutem Gamepad am besten. Die analoge Steuerung macht die Rennen wesentlich ruhiger und das Fahrgefühl ist intensiver, wenn man ein authentisches Lenkrad vor der Nase hat.

Lass es nicht krachen!

Obwohl *DTM 3* eine Mischung aus Arcade und Simulation ist, gilt es, heftige Kollisionen unter allen Umständen zu vermeiden. Während die Rennaufsicht über den ersten Zwischenfall eventuell noch hinwegsieht beziehungsweise nur eine Ermahnung ausspricht, droht beim nächsten Regelverstoß eine saftige Zeitstrafe, welche die Erfolgschancen gewaltig senkt. Bei schweren Unfällen disqualifiziert man Sie unter Umständen sogar sofort. Gehen Sie also immer schön diszipliniert zu Werke!

Aus Schaden wird man klug

Werfen Sie oft einen Blick auf die Schadensanzeige unten rechts auf dem Bildschirm. Sobald sich ein wichtiges Teil rot einfärbt, bricht die Leistungskurve Ihres Wagens deutlich ein und Sie sollten unbedingt an die Box fahren – es sei denn, Sie befinden sich in der letzten Runde und retten sich mit letzter Kraft über die Ziellinie. Da Stopps auch bei geringfügigem Schaden viel Zeit in Anspruch nehmen, sollten Sie maximal ein Mal pro Rennen in die Boxengasse einbiegen. Bedenken Sie, dass in manchen Rennen ein Boxenstopp sogar Pflicht ist. Zögern Sie diese Unterbrechung so lange heraus, bis sie wirklich nötig wird.

Kratz die Kurve

Je enger die Kurve, desto früher sollten Sie anbremsen. Bei einer Vollbremsung verlieren Sie an Bodenhaftung und können nicht weit genug einlenken. Außerdem verringern solche Manöver die Lebenszeit der Reifen. Setzen Sie die Handbremse nur dann ein, wenn Sie sich mit dem Bremsweg verschätzt haben und die Karre herumreißen müssen.

Zieh vorbei

Kurven bieten die besten Möglichkeiten, um Plätze gutzumachen. Wie im echten Rennfahrerleben ist es sinnvoll, innen an den Gegnern vorbeizuziehen. Achten Sie jedoch darauf, nicht einen Millimeter über die Streckenmarkierung zu düsen, da Sie sonst eine Strafe riskieren. Zögern Sie jedoch nicht, nervige Kollegen von der Ideallinie zu schubsen. Wenn Sie mit mäßiger Gewalt in die Gegner hineinfahren, drücken die Schiedsrichter fast immer ein Auge zu. Nachdem Sie den Scheitelpunkt erreicht haben, geben Sie Vollgas.

Kommen Sie gut weg!

Um einen möglichst guten Start hinzulegen, ist optimaler Reifengrip unerlässlich. Das bedeutet, der obere Balken muss rot und der Drehzahlmesser im niedrigen bis mittleren Bereich sein. Hier ist eine analoge Steuerung unerlässlich.

Ralph Wollner


In den Kurven haben Sie die Möglichkeit, gleich mehrere Plätze gutzumachen. Überholen Sie stets innen in der Biegung und geben Sie am Scheitelpunkt wieder Vollgas.



Mit dem richtigen Timing verschaffen Sie sich am Start einen Vorteil. Achten Sie darauf, dass der rote Balken beim Signal im roten und der Umdrehungsmesser im niedrigen Bereich liegt.

Star Wars: Empire at War

Yavin 4 wurde vom Imperium zerstört und Luke Skywalker ist für die Rebellion gefallen? Das muss nicht sein! Mit unserem Handbuch reisen Sie nicht per Anhalter, sondern als Eroberer erster Klasse durch STAR WARS: EMPIRE AT WAR.

TIPPS ZUR GALAXISKARTE

Im ersten Teil der Grundlagentipps zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre strategischen Fähigkeiten auf der Galaxiskarte verbessern und welche Planeten besonders wichtig sind.

Durchmarsch

Bei *Star Wars: Empire at War* gibt es prinzipiell zwei Spielertypen: Die einen wollen möglichst schnell viele Planeten erobern und nehmen dabei hohe Risiken in Kauf, die anderen gehen langsam und bedächtig vor. Gehören Sie zur ersten Sorte, halten Sie sich besser an einige wichtige Regeln, um erfolgreich sein zu können. Bündeln Sie zunächst Ihre Einheiten zu einer großen Armada, dann nehmen Sie einen Planeten nach dem anderen ein. Diese Vorgehensweise führt in den Kampagnen schneller zum Ziel, da Sie sich nur auf die gestellten Aufgaben konzentrieren und keine Spielzeit mit Nebenschauplätzen vergeuden. Allerdings sind Sie bei dieser Durchmarsch-Strategie auch zum Erfolg verdammt. Eine Schlacht dürfen Sie praktisch nie verlieren und auch keine hohen Verluste erleiden. Sie haben nämlich relativ wenig Planeten und können Ihre Armeen und Flotten daher nur langsam verstärken.

Zug um Zug

Langsamer, aber sicherer kommen Sie zum Ziel, wenn Sie eroberte Planeten ausreichend schützen. Welten, die sich in erster oder zweiter Linie zu feindlichen Planeten befinden, sind von mindestens drei Bodeneinheiten abzusichern. Verteidigungsanlagen wie Schutzschilde und Turbolaser sowie Kasernen und leichte Fahrzeugfabriken sollten Sie ebenfalls bauen. Als Rebellenspieler empfiehlt sich eine Kombination aus je einem Trupp Rebellen- und Plex-Raketen-Soldaten sowie T2-B Panzer. Auf Seiten des Imperiums besteht eine Garnison aus je einer Einheit Sturmtruppen, AT-ST und TIE-Mauler. Wird ein Planet mit Garnison und Fabriken angegriffen, werden Fahrzeuge oder Soldaten automatisch nachgebaut, sobald Einheiten verloren gehen. Haben Sie nur eine Garnison stationiert und keine Produktionsgebäude aufgestellt, ist jede zerstörte Einheit unwiederbringlich verloren. Auf Seite 150 finden Sie Genaueres zur Bodenverteidigung.

Wichtige Tipps

Welche Strategie Sie auch bevorzugen, einige Regeln gelten für beide:

1. Konzentrieren Sie Ihre Flotten. Es bringt nichts, Schiffe einzeln oder in kleinen Gruppen von drei bis vier Fliegern einzusetzen.

2. Bauen Sie zu Beginn nur jene Raumstationen aus, die sich in der Umlaufbahn von Schlüsselplaneten befinden. Der Computergegner greift entlegene Planeten mit größeren Flotten an und einzelne Stationen behaupten sich gegen eine Übermacht nicht. Daher ist der Wiederaufbau von vernichteten Raumstationen reine Geldverschwendung.

3. Rüsten Sie die Raumstationen auf jeden Fall im Kuat-, Mon-Calamari-, Fondor- und Sullust-System auf die maximal verfügbare Stufe auf. Nur diese vier Systeme sind in der Lage, Sternenzerstörer (Imperium) und Calamari Sternenkreuzer (Rebellen) zu fertigen. Alle anderen Planeten bauen maximal Victory Sternenzerstörer (Imperium) oder Angriffsfregatten MK II (Rebellen).

4. Sichern Sie alle Planeten, in denen sich Raumstationen befinden, mit mindestens einer Ionenkanone (Rebellen) oder Hyper-V-Kanone (Imperium) aus, um Ihre Raumstation und Flotte bei einem Angriff zu unterstützen.

5. Feindliche Verbände können Ihre Planeten nur über zwei Welten hinweg angreifen. Haben Sie Ihr Sternenreich so erweitert, dass sich schon mehrere Welten im sicheren Hinterland befinden, ziehen Sie dort befindliche Garnisonen ab, verkaufen etwaige Verteidigungsanlagen wie Schutzschilde oder Ionenkanonen und errichten stattdessen Minen.

6. Sobald Ihr Gegner mit Sternenzerstörern oder Calamari-Sternenkreuzern angreift, stationieren Sie permanent einige Kampfschiffe bei frontnahen Raumstationen. Höherstufige Raumstationen bekommen zwar automatisch einige Verteidiger wie Korvetten, Kreuzer oder Fregatten zur Seite gestellt, diese reichen aber nicht aus, um einem Großangriff standzuhalten.

7. Erobern Sie gezielt Planetensysteme, die Ihnen Boni bringen. Planeten wie Yavin 4 erhöhen die Schildstärke von Jägern der Typen X-Wing, Y-Wing, A-Wing und Z-95 und bringen so der Rebellenallianz große Vorteile. Ein imperialer Spieler profitiert auf Yavin 4 nur vom Kredit-Einkommen. Andere Welten wie Ryloth verbessern die Lebenspunkte von imperialen Sturmtruppen. Es gibt auch Systeme, die beiden Parteien Vorteile bringen, wie zum Beispiel Bespin (überdurchschnittlich hohe Produktionsrate von Raumfahrzeugen).

Welchen Planeten erobern?

Für imperiale Spieler ist das Kuat-System ein Muss. Hier produzieren Sie Sternenzerstörer um 20 Prozent günstiger. Äquivalent sollten Rebellenspieler nicht auf Mon Calamari verzichten. Der Planet Bestine ist dagegen für beide Parteien unverzichtbar, da hier alle Schiffe der Fregattenklasse bei der Produktion 20 Prozent weniger Kosten verursachen. Weitere Boni finden Sie auf der nächsten Seite.

Oliver Haake

Die Planetenübersicht

Von hier aus haben Sie Zugriff auf die Flottenzusammensetzung sowie planetare und orbitale Gebäude.

1 Flottenzusammensetzung
Hier legen Sie Ihre Raumschiffe per Drag&Drop-Verfahren zu Flotten zusammen. Halten Sie bei frontnahen Planeten immer einige Schiffe zur Verteidigung zurück, damit die Raumstation nicht allein einem Angriff standhalten muss.

2 Orbitalstation
Wenn Sie sich entschließen, eine Raumstation bei einem Planeten zu bauen, rüsten Sie diese schnellstmöglich auf. Zusätzlich können Sie eine Langstreckensensoreinheit bauen, um Angriffe früher zu erkennen.

3 Garnison
Achten Sie darauf, dass Sie auf frontnahen Planeten stets einige Bodentruppen stationiert haben. Besonders wichtig sind schnelle Einheiten, die im Falle einer Invasion Landezonen besetzen können.

4 Planeteninfos
Welche Gebäude und Einheiten Sie erstellen können, ist von Planet zu Planet verschieden und hängt von der maximal verfügbaren Techstufe ab. Einige Planeten geben zudem Boni wie geringere Baukosten.

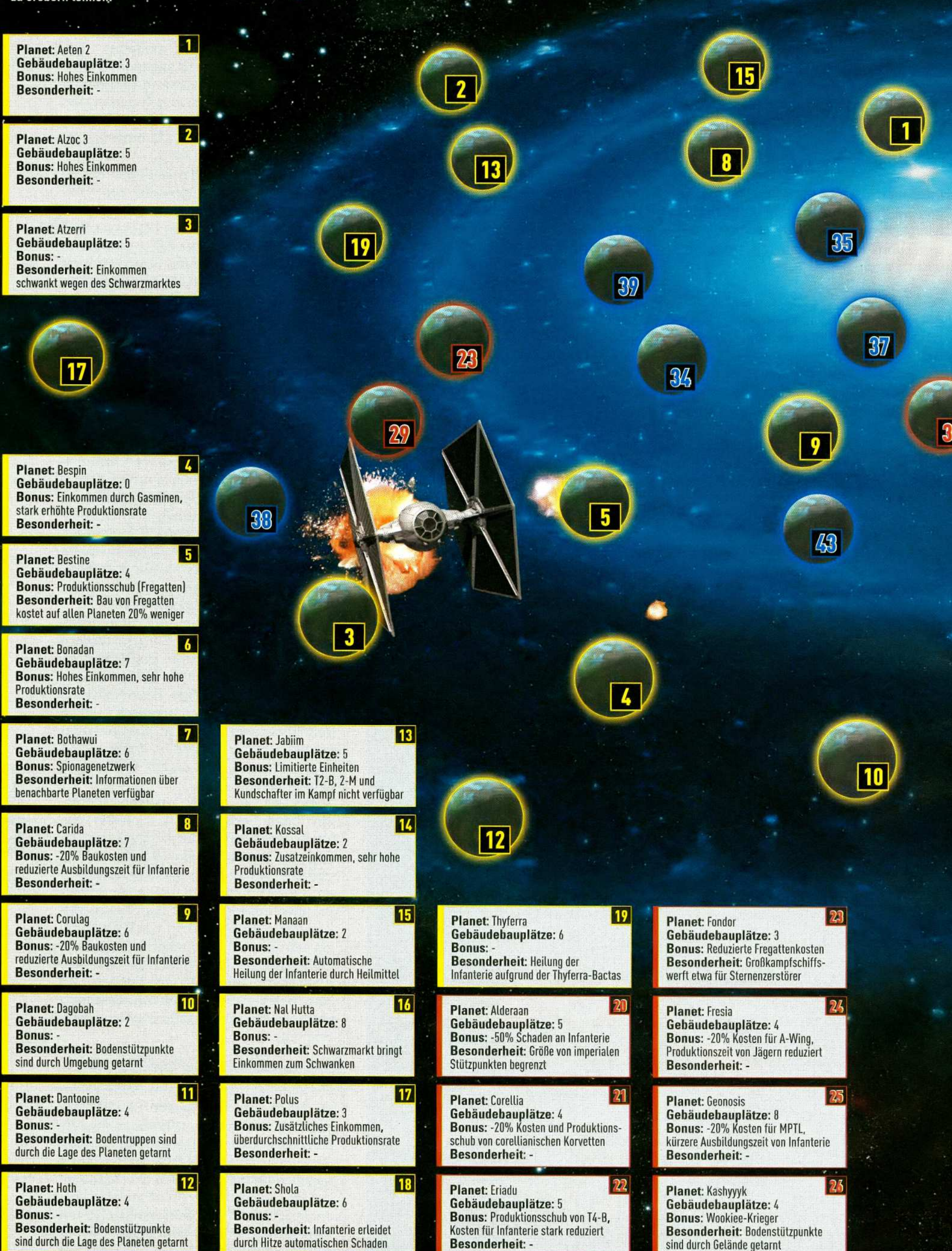
5 Gebäude
Machen Sie die Gebäudeproduktion auf einem Planeten von seiner Lage abhängig. Ist er tief in Ihrem Territorium, bauen Sie Minen und Produktionsstätten. Frontnahe Planeten brauchen Verteidigungsanlagen.






Die Star-Wars-Galaxis

PC ACTION zeigt Ihnen, welche Planeten sich für die beiden Spielparteien zu erobern lohnen.



1
Planet: Aeten 2
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Hohes Einkommen
Besonderheit: -

2
Planet: Alzoc 3
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: Hohes Einkommen
Besonderheit: -

3
Planet: Atzerri
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: -
Besonderheit: Einkommen schwankt wegen des Schwarzmarktes

4
Planet: Bespin
Gebäudebauplätze: 0
Bonus: Einkommen durch Gasminen, stark erhöhte Produktionsrate
Besonderheit: -

5
Planet: Bestine
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: Produktionsschub (Fregatten)
Besonderheit: Bau von Fregatten kostet auf allen Planeten 20% weniger

6
Planet: Bonadan
Gebäudebauplätze: 7
Bonus: Hohes Einkommen, sehr hohe Produktionsrate
Besonderheit: -

7
Planet: Bothawui
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: Spionagenetzwerk
Besonderheit: Informationen über benachbarte Planeten verfügbar

8
Planet: Carida
Gebäudebauplätze: 7
Bonus: -20% Baukosten und reduzierte Ausbildungszeit für Infanterie
Besonderheit: -

9
Planet: Corulag
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -20% Baukosten und reduzierte Ausbildungszeit für Infanterie
Besonderheit: -

10
Planet: Dagobah
Gebäudebauplätze: 2
Bonus: -
Besonderheit: Bodenstützpunkte sind durch Umgebung getarnt

11
Planet: Dantooine
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -
Besonderheit: Bodentruppen sind durch die Lage des Planeten getarnt

12
Planet: Hoth
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -
Besonderheit: Bodenstützpunkte sind durch die Lage des Planeten getarnt

13
Planet: Jabiim
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: Limitierte Einheiten
Besonderheit: T2-B, 2-M und Kundschafter im Kampf nicht verfügbar

14
Planet: Kossal
Gebäudebauplätze: 2
Bonus: Zusatzeinkommen, sehr hohe Produktionsrate
Besonderheit: -

15
Planet: Manaan
Gebäudebauplätze: 2
Bonus: -
Besonderheit: Automatische Heilung der Infanterie durch Heilmittel

16
Planet: Nal Hutta
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: -
Besonderheit: Schwarzmarkt bringt Einkommen zum Schwanken

17
Planet: Polus
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Zusätzliches Einkommen, überdurchschnittliche Produktionsrate
Besonderheit: -

18
Planet: Shola
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -
Besonderheit: Infanterie erleidet durch Hitze automatischen Schaden

19
Planet: Thyferra
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -
Besonderheit: Heilung der Infanterie aufgrund der Thyferra-Bactas

20
Planet: Alderaan
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: -50% Schaden an Infanterie
Besonderheit: Größe von imperialen Stützpunkten begrenzt

21
Planet: Corellia
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten und Produktionsschub von corellianischen Korvetten
Besonderheit: -

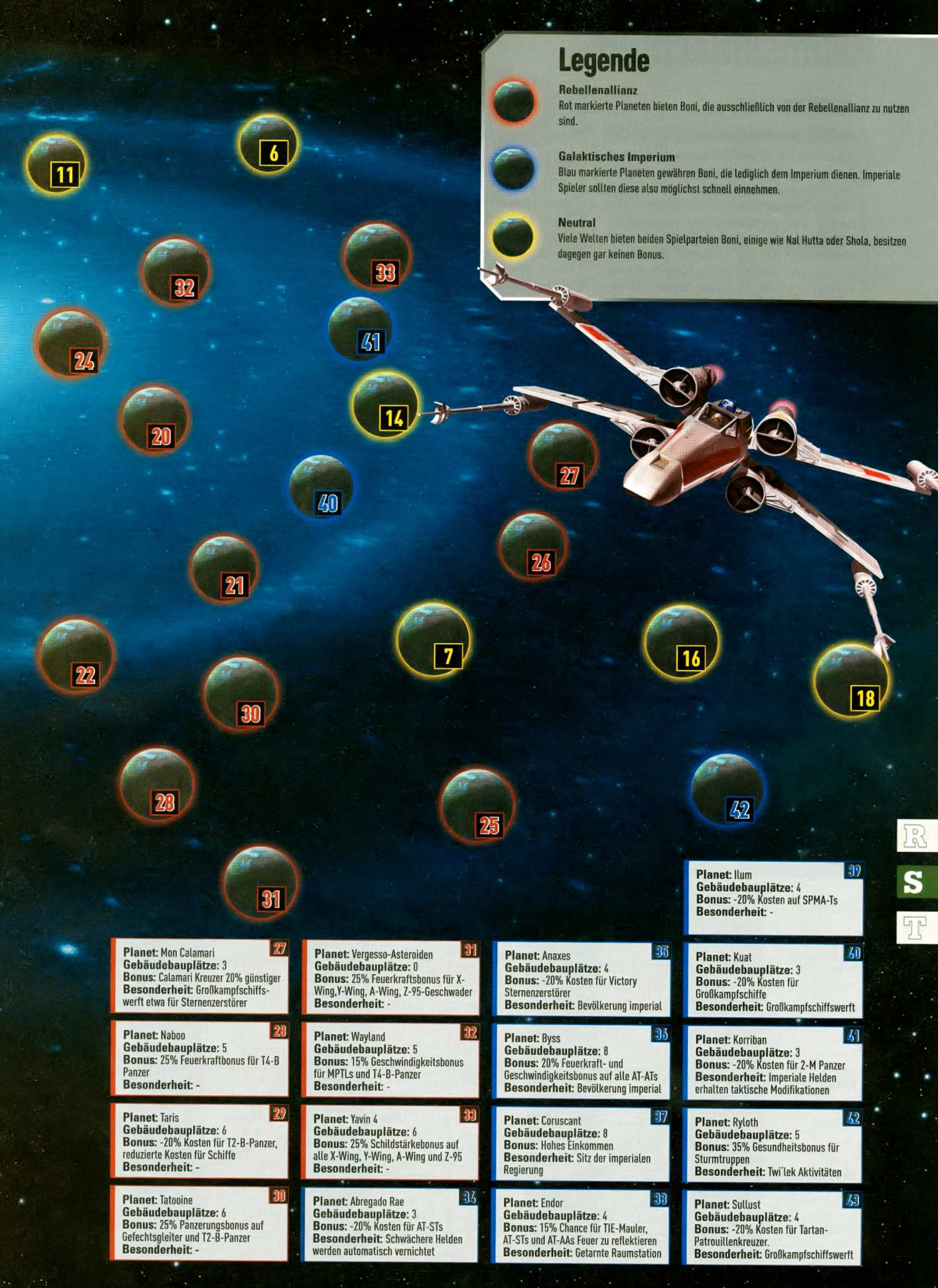
22
Planet: Eriadu
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: Produktionsschub von T4-B, Kosten für Infanterie stark reduziert
Besonderheit: -

23
Planet: Fondor
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Reduzierte Fregattenkosten
Besonderheit: Großkampfschiffswerft etwa für Sternenzerstörer

24
Planet: Fresia
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten für A-Wing, Produktionszeit von Jägern reduziert
Besonderheit: -

25
Planet: Geonosis
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: -20% Kosten für MPTL, kürzere Ausbildungszeit von Infanterie
Besonderheit: -

26
Planet: Kashyyyk
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: Wookiee-Krieger
Besonderheit: Bodenstützpunkte sind durch Gelände getarnt



Legende

Rebellenallianz
Rot markierte Planeten bieten Boni, die ausschließlich von der Rebellenallianz zu nutzen sind.

Galaktisches Imperium
Blau markierte Planeten gewähren Boni, die lediglich dem Imperium dienen. Imperiale Spieler sollten diese also möglichst schnell einnehmen.

Neutral
Viele Welten bieten beiden Spielparteien Boni, einige wie Nal Hutta oder Shola, besitzen dagegen gar keinen Bonus.

39
Planet: Ilum
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten auf SPMA-Ts
Besonderheit: -

27
Planet: Mon Calamari
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Calamari Kreuzer 20% günstiger
Besonderheit: Großkampfschiffswerft etwa für Sternenzerstörer

28
Planet: Naboo
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: 25% Feuerkraftbonus für T4-B Panzer
Besonderheit: -

29
Planet: Taris
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -20% Kosten für T2-B-Panzer, reduzierte Kosten für Schiffe
Besonderheit: -

30
Planet: Tatooine
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: 25% Panzerungsbonus auf Gefechtsgleiter und T2-B-Panzer
Besonderheit: -

31
Planet: Vergesso-Asteroiden
Gebäudebauplätze: 0
Bonus: 25% Feuerkraftsbonus für X-Wing,Y-Wing, A-Wing, Z-95-Geschwader
Besonderheit: -

32
Planet: Wayland
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: 15% Geschwindigkeitsbonus für MPTLs und T4-B-Panzer
Besonderheit: -

33
Planet: Yavin 4
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: 25% Schildstärkebonus auf alle X-Wing, Y-Wing, A-Wing und Z-95
Besonderheit: -

34
Planet: Abregado Rae
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: -20% Kosten für AT-STs
Besonderheit: Schwächere Helden werden automatisch vernichtet

35
Planet: Anaxes
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten für Victory Sternenzerstörer
Besonderheit: Bevölkerung imperial

36
Planet: Byss
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: 20% Feuerkraft- und Geschwindigkeitsbonus auf alle AT-ATs
Besonderheit: Bevölkerung imperial

37
Planet: Coruscant
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: Hohes Einkommen
Besonderheit: Sitz der imperialen Regierung

38
Planet: Endor
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: 15% Chance für TIE-Mauler, AT-STs und AT-AAs Feuer zu reflektieren
Besonderheit: Getarnte Raumstation

40
Planet: Kuat
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: -20% Kosten für Großkampfschiffe
Besonderheit: Großkampfschiffswerft

41
Planet: Korriban
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: -20% Kosten für 2-M Panzer
Besonderheit: Imperiale Helden erhalten taktische Modifikationen

42
Planet: Ryloth
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: 35% Gesundheitsbonus für Sturmtruppen
Besonderheit: Twi'lek Aktivitäten

43
Planet: Sullust
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten für Tartan-Patrouillenkreuzer.
Besonderheit: Großkampfschiffswerft

Raumschlachten

ALLGEMEINE TIPPS

Wie bekämpfe ich Raumstationen?

Beim Anblick einer Raumstation der Stufe 5 rutscht selbst dem mutigsten Admiral das Herz in die Hose. Aber keine Sorge: Solche Hindernisse sind überwindbar. Setzen Sie zuerst sechs bis sieben Bombergeschwader auf den Schildgenerator der Station an. Ihr nächstes Ziel ist der Hangar der Raumstation, damit die Basis keine weiteren Jäger startet. Unterstützen Sie Ihre TIE-Bomber und Y-Wings mit den mächtigen Broadside- respektive Marauder-Kreuzern und schießen Sie flächendeckend Raketensalven (Spezialfunktion) auf die Basis. Kreuzer sollten Sie gut bewachen, da sie durch ihre schwachen Schilde für gegnerische Jäger oder Fregatten leichte Beute sind.

Asteroidengürtel

Ein guter Flottenkommandant sollte auch seine Umgebung im Auge behalten. Asteroidenfelder sind für größere Schiffe gefährlich, da sie dort schlecht manövrieren können. Die Felsbrocken verursachen zudem bei jeder Bewegung Schaden an Schild und Rumpf. Fregatten und Kreuzer meiden daher diese Felder besser. Für Jäger stellen Asteroidengürtel erstklassige Fluchtmöglichkeiten dar, denn schwere Schiffe können nicht so leicht folgen.

Nebelfelder

Auf einigen Karten befinden sich Nebelfelder, in denen die Schilde der Schiffe ausfallen oder Spezialfunktionen nicht arbeiten. Darüber hinaus behindert Nebel die Sensoren. Hier sind vor allem imperiale Jagdgeschwader Nutznießer – da sie über keinerlei Schilde verfügen, sind Nebel ideale Verstecke.

Schlacht automatisch berechnen?

Ist Ihre Flotte dem Gegner weit überlegen, können eilige Kommandeure die Schlacht automatisch berechnen lassen. Sind Sie nicht siegessicher, ist diese Funktion nicht zu empfehlen. Meist verlieren Sie auf diese Weise mehr Schiffe als bei manuell geführten Gefechten.

SCHLACHTSTRATEGIEN

Schlachtordnung

Meist schickt Ihnen der Computergegner zu Beginn einer Raumschlacht Korvetten entgegen, um Ihre Jäger- und Bombergeschwader zu dezimieren. Daher ist es wichtig, diese zunächst hinter großen Kreuzern zu parken. Ihre Kreuzer fangen die Korvetten des Gegners ab, bevor diese zu den Jägern durchkommen. Nachdem Sie den ersten Angriff abgewehrt haben, rücken Sie in dieser Formation weiter vor. Die Artillerieschiffe bilden die Nachhut, bewacht von den Jägern.

Ziel suchen

In dieser „Schildkrötenformation" gehen Sie nun auf Gegnersuche. Sobald sich ein passendes Ziel – etwa einen gegnerischer Kreuzer – bietet, schlagen Sie erbarmungslos zu. Falls kein Kreuzer zu sehen ist, nehmen Sie sich direkt die Raumstation vor. Die Flächenbeschuss-Funktion der Artillerieschiffe leistet hierbei gute Dienste, sobald die Bombergeschwader den Schildgenerator ausgeschaltet haben.

Ionenkanone und Hyper-V-Geschütz

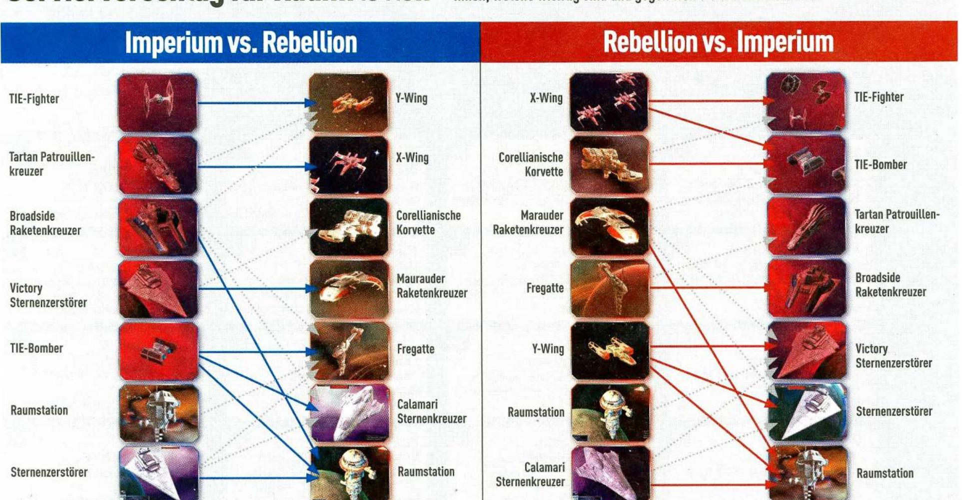
Die so genannten Superwaffen sind für den Schlachtverlauf ausschlaggebend. Das Hyper-V-Geschütz des Imperiums richtet beachtlichen Rumpfschaden an. Es eignet sich hervorragend, um Fregatten oder Kreuzer auszuschalten. Kleine Jäger verfehlt die Kanone aber. Die Antwort der Rebellen ist die Ionenkanone. Sowohl die Schilde des getroffenen Schiffes als auch die Subsysteme versagen. Kreuzer können zwar noch einige Lasertürme benutzen, aber nicht mehr manövrieren. Bringen Sie also Ihre Kreuzer möglichst schnell in die Nähe der Rebellenraumstation. Erwischt die Ionenkanone sie dort, verursachen sie immerhin noch etwas Schaden.

Imperiale Feuerkraft und Geschwindigkeit der Rebellen

Beim Imperium ist Feuerkraft Trumpf. Gerade bei größeren Schiffen, wie dem Sternenzerstörer, geht die Feuerkraft jedoch auf Kosten der Manövrierbarkeit. Spielen Sie dies zu Ihrem Vorteil aus: Bringen Sie Ihre Schlachtschiffe in eine günstige Schussposition und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf ein großes Ziel, um dieses schnell auszuschalten. Anders als das Imperium verfügen die Rebellen über gute Triebwerke. Mit dem schnellen X-Wing kundschaften sie den Gegner sehr einfach aus oder besetzen Satellitenstellungen, um dort Geschütze zu erstellen. Im Kampf gegen die Raumstation befehlen Sie Ihren Jagdgeschwadern die gegnerische Station mit eingeklappten Flügeln zu umkreisen. Die Jäger ziehen auf diese Weise das Laserfeuer auf sich und sind kaum zu treffen. Tobias Möllendorf

Serviervorschlag für Raumflotten

Um im Raumkampf erfolgreich zu sein, brauchen Sie nicht alle Flieger. Wir zeigen Ihnen, welche wichtig sind und gegen wen sie einzusetzen sind.



Raumschlachten



Verbergen Sie Ihre Jäger und Bomber hinter der eigenen Flotte, so lange der Gegner Korvetten besitzt.

Links: Fangen Sie die Korvetten des Computergegners mit Ihren Kreuzern ab, damit die nicht Ihre TIE-Fighter und -Bomber abschießen.

Unten: Schießen Sie als imperialer Verteidiger mit der Hyper-V-Gun (falls vorhanden) auf feindliche Fregatten und Kreuzer. Fregatten sind meist nach einem Treffer erledigt.



Die imperiale Flotte fliegt in Formation zur Raumstation.

Das Imperium greift gemeinsam an!
Lassen Sie sich nicht von den schnellen Rebellenschiffen aus der Formation bringen. Diese versuchen, Ihre Jagdgeschwader von der Flotte wegzulocken. Die Bombergeschwader brauchen Sie für den ersten Schlag gegen den Schildgenerator und den Hangar der Raumstation, den Rest erledigen Broadside-Raketenkreuzer und Sternzerstörer im Nahkampf. Haben Sie Ihre schweren Schiffe erst mal in die Nähe der Station gebracht, ist die Schlacht so gut wie gewonnen.

Rebellen setzen die mächtigen Calamari Sternenkreuzer als Zielscheibe ein.

So schalten Rebellen das Imperium bei einer Verteidigung aus!
Sobald sich Ihnen ein schweren Kreuzer des Imperiums zum Ziel bietet, knipsen Sie ihm per Ionenkanone den Strom aus. Einen ähnlichen Effekt erzielen Sie, wenn Sie Ihre Bombergeschwader auf den Antrieb von Großkampfschiffen ansetzen. Zerstören Sie danach unbedingt den Schildgenerator und den Hangar - ziehen Sie notfalls Verstärkung in Form von Y-Wings in den Rücken Ihres Gegners. Den Rest erledigen Marauder-Kreuzer mittels Sperrfeuer.

Hetzen Sie alle Ihre Kreuzer und Bomber auf das erste feindliche Großkampfschiff, das sich Ihnen nähert.

Oben: Die Ionenkanone ist die mächtigste Waffe im Rebellenarsenal. Setzen Sie damit reihenweise Sternenzerstörer matt.

Links: Die Marauder Raketenkreuzer eignen sich hervorragend zur Bekämpfung von Kreuzern oder der feindlichen Raumstation.

R S T

Bodenschlachten

GRUNDLEGENDE STRATEGIEN

Bomber einsetzen

Eine nützliche Unterstützung der Bodeneinheiten ist die Bombardement-Funktion. Diese ist verfügbar, wenn sich im Orbit des Planeten eine Bomberstaffel (Y-Wing oder TIE-Bomber) befindet. Größere Gegneranhäufungen oder Gebäude machen Sie auf diese Weise einfach aus der Luft platt. Ein weiterer Vorteil: Die eigenen Einheiten nehmen durch das Bombardement keinen Schaden! Da diese Option schnell wieder verfügbar ist, brauchen Sie daran nicht zu sparen.

Ich mach Dich platt!

Wenn Laser nicht weiterhelfen, empfiehlt es sich, die gegnerische Infanterie auf alternativem Wege zu plätten. Größere Vehikel, wie etwa der AT-AT-Walker des Imperiums, haben die Möglichkeit, Fußsoldaten niederzutrampeln. So schalten Sie ganze Kompanien in kürzester Zeit aus. Dieser Trick funktioniert natürlich nicht mit Luftkissenfahrzeugen wie dem T2-B-Panzer der Rebellen.

Zivilisten

Auf beinahe jedem Planeten im *Empire at War*-Universum kriegen Sie es mit den dort ansässigen Bewohnern zu tun. Diese sind selbst in großer Zahl nicht zum Kampf zu gebrauchen, da sie weder über ausreichend Feuerkraft noch Panzerung verfügen. Dennoch können Sie Zivilisten sinnvoll einsetzen, da sie Bauplätze für Abwehrtürme oder entlegende Landezonen erobern können. Sollte auf dem Weg Feindkontakt unvermeidbar sein, ist das nicht tragisch, da diese Einheiten automatisch und kostenlos nachgebaut werden, solange deren Gebäude intakt sind.

Schlacht automatisch berechnen?

Für eilige Offiziere bietet sich immer die Möglichkeit, eine Schlacht automatisch zu berechnen. Diese Funktion lohnt sich aber nur, wenn Sie Ihrem Gegner zahlenmäßig haushoch überlegen sind. Wenn Ihr Planet zum Beispiel von Turbolasertürmen, einem Energieschild, ausreichend Einheiten und sogar mehreren Helden verteidigt wird, können Sie meist sicher sein, den Angriff automatisch abzuwehren. Auch lohnt es sich, diese Funktion einzusetzen, wenn Sie fast alle gegnerischen Einheiten vernichtet haben und sich die letzten Feinde vor Ihnen verstecken.

Wetterfrosch

Rechnen Sie auf vielen Planeten mit klimatischen Besonderheiten. Zum Beispiel: Schnee (Hoth), Regen (Endor) oder Sandsturm (Tatooine) haben unterschiedliche Wirkungen auf Ihre Truppen. Die Plex-Soldaten der Rebellenallianz etwa kämpfen ungern gegen Gegner und Sandsturm gleichzeitig an, da letzterer eine 50 Prozent geringere Trefferchance für Raketen bedeutet. Wesentlich wohler fühlen sich Plex-Soldaten in unbarmherzig prasselndem Regen, denn dort haben Fußtruppen und Fahrzeuge mit Laserbewaffnung Nachteile.

Deckung suchen

Auf offenem Feld laufen Fußtruppen immer Gefahr, bei größeren gegnerischen Einheiten unter die Räder zu geraten. Es empfiehlt sich daher, im Notfall Schutz zu suchen. Hervorragend eignen sich die Sandsackstellungen, die Sie über die Karte verstreut finden. Hier kann die Infanterie nicht so einfach überrollt werden und nimmt bei Beschuss deutlich weniger Schaden.

Immer an Kleingeld denken

Denken Sie stets daran, ein paar Credits auf dem Konto zu haben, wenn Sie eine Schlacht beginnen. Es gibt nichts Ärgerlicheres als festzustellen, dass man keine Abwehrtürme errichten kann, weil das nötige Kleingeld fehlt. Mit 20 Credits sind die Abwehrstellungen nicht gerade teuer. Sie sollten aber bedenken, dass Sie während einer Schlacht gewöhnlich acht bis zehn dieser nützlichen Abwehrstellungen bauen.

MPTL-Artillerie richtig eingesetzt (Rebellen)

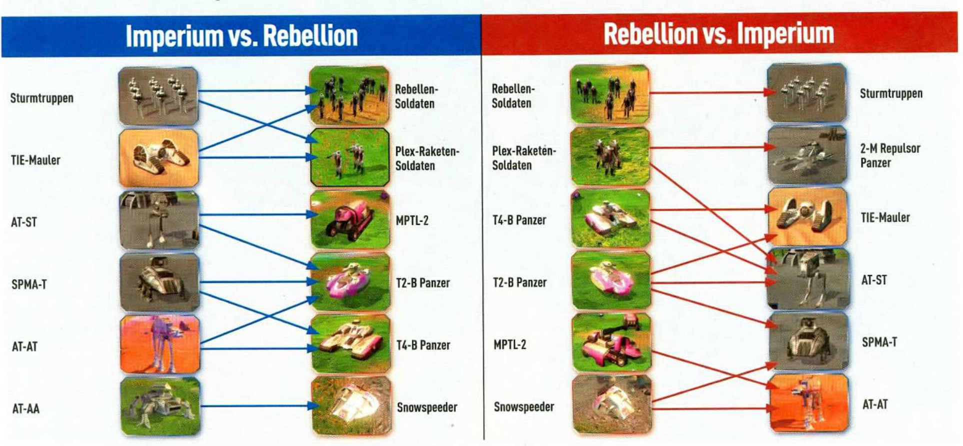
Aufseiten der Rebellen verfügt die MPTL-Artillerie über die größte Feuerkraft. Ein Treffer genügt, um einen ganzen Trupp Fußsoldaten auszuschalten. Seine gigantische Reichweite kommt jedoch nur zum Tragen, wenn die Umgebung aufgeklärt ist. Die mitgelieferten Beobachterdrohnen bringen immer nur für kurze Zeit Licht ins Dunkel. Machen Sie mit dem wendigen T2-B-Panzer mögliche Ziele für die Langstreckenraketen ausfindig. Der große Nachteil der MPTL-Artillerie ist die mangelnde Beweglichkeit. Die trägen Boliden sind daher von Plex-Soldaten oder T2-B-Tanks zu bewachen.

Ein freundlicher Empfang (Imperium)

Die Kundschafter verfügen zwar nicht über eine hohe Feuerkraft, dafür sind sie aber auf ihren motorradähnlichen Speederbikes die schnellste Landeinheit im Spiel. Sie eignen sich hervorragend, um zu Beginn einer Bodenschlacht den Startpunkt der angreifenden Invasionstruppe ausfindig zu machen. Dort angekommen, sorgen sie mit ihrer Spezialfunktion – den Minen – für erste Verluste auf Feindesseite. Diese Attacke ist gegen Infanterie und Artillerie besonders attraktiv. Tobias Möllendorf

Serviervorschlag für Bodentruppen

Wie beim Raumkampf brauchen Sie nicht alle Bodeneinheiten. Hier die wichtigsten Typen und gegen welche Ziele sie einzusetzen sind.



Bodengefechte

Legen Sie mit Ihren Speederbike-Aufklärern Minenfelder und jagen Sie so feindliche Infanteristen in die Luft.

Bombardieren Sie Verteidigungsanlagen wie Turbolaser am besten aus der Luft.

Da die Basis durch Schildgeneratoren und Turbolasern sehr gut geschützt ist, schalten Sie die Verteidigungsanlagen Zug um Zug aus.

Der Energieschild schützt die Basis vor Lasern und Bombardement.

Langsam geht es vorwärts

Nutzen Sie die Spezialfunktion der AT-AT-Läufer, um neue Fußsoldaten herbeizuschaffen. Nehmen Sie sich jedoch vor den Gleitern der Rebellen in Acht. Setzen Sie die Luftabwehr des AT-AA ein, um den AT-AT-Walker zu verteidigen. Mit den schnellen Speederbikes erkunden Sie die Karte, um gezielt Artillerieschläge und Bomberattacken zu landen.

Setzen Sie die Spezialfunktion „Infanterie absetzen" der AT-AT-Läufer ein, um Landezonen einzunehmen.

Links: Stellen Sie direkt nach der Landung in den Bauzonen Verteidigungstürme oder Repartur- beziehungsweise Bactastationen auf.

Unten: Um wie hier den Schutzschild auszuschalten, müssen Sie zuerst den Schildgenerator finden und vernichten.

Nur mit der richtigen Mischung haben Sie Erfolg.

Deckung und Angriff

Snowspeeder, Plex-Raketen und die mächtige MPTL-2-Artillerie sind die besten Einheiten der Rebellion. Allerdings sollten Sie nie ohne T2-B-Panzer und normale Rebellen-Soldaten als Unterstützung ausrücken. Im späteren Spiel ersetzen Sie die T2-B-Panzer durch die besseren T4-B-Modelle.

Tauchen feindliche AT-AT-Läufer auf, hetzen Sie ihnen Ihre Snowspeeder mit der Schleppkabelattacke auf den Hals.

MPTL-2-Artillerie macht mit imperialen Sturmtruppen kurzen Prozess.

ÜBERFALLKOMMANDO

Die Rebellen haben die Möglichkeit, mit einem kleinen Trupp Landeinheiten die orbitale Verteidigung des Gegners unbemerkt zu umgehen und auf Planeten zu landen. Dort angekommen, richten Sie möglichst viel Schaden an Gebäuden an oder schalten feindliche Helden aus. Im Idealfall ist es sogar möglich, mit einem Überfallkommando den ganzen Planeten unter Kontrolle zu bringen. Raubzüge gestalten sich jedoch schwierig, da Sie zumeist gegen eine Übermacht antreten. Genaue Planung ist wichtig. Wir zeigen Ihnen, wie es geht.

Das richtige Team

Das Überfallkommando darf aus höchstens fünf Einheiten bestehen. Der Spieler sollte sich also gut überlegen, was er mitnehmen will. Natürlich sind Helden von Vorteil. Obi-Wan zeichnet sich dank seiner Heilfähigkeit als hervorragende Unterstützungseinheit aus. Zu empfehlen ist auch der T4-B-Panzer, da er zwei Feuerfunktionen hat (Laser gegen Einheiten und Raketen gegen Gebäude). Dieser Panzer eignet sich im Einsatz gegen Fahrzeuge, Infanterie und Verteidigungsanlagen gleichermaßen. Die MPTL-Artillerie ist ein Wagnis. Es gibt zwar keine Rebelleneinheit mit höherem Schadenspotenzial, allerdings fällt sie durch die niedrige Geschwindigkeit und geringe Panzerung leicht imperialen Fahrzeugen wie dem AT-ST zum Opfer. Der Field Commander ist die beste Infanterieeinheit der Rebellion, da er gegnerische Fußtruppen leicht ausschaltet und die Sichtweite der eigenen Einheiten erhöht. Gegnerische Abwehrstellungen sind so früher erkennbar und zu umgehen.

Han Solo und Chewbacca

Für Raubzüge sind Han Solo und Chewbacca die Helden schlechthin. Sie zählen zusammen als eine Einheit und sind ein hervorragendes Team: Erst legt Han Solo per EMP-Schlag ein gegnerisches Fahrzeuge lahm und dann stiehlt Chewbacca gefahrlos das Vehikel und setzt es gegen Ihren Feind ein. Aber nicht nur Fahrzeuge fallen der EMP-Welle zum Opfer. Auch feindliche Abwehrstellungen werden unbrauchbar gemacht. Geraten die beiden Haudegen in eine kritische Situation, bringen sie sich mit einem kurzen Sprint (Spezialfunktion) aus dem Gefahrenbereich.

Gesicherte Stellung

Als Erstes sollten Sie nahe liegende Bauplätze einnehmen und dort Abwehrtürme aufstellen. In der Regel haben Sie zwei Bauplätze. Stellen Sie je einen Anti-Infanterie- und Anti-Fahrzeugturm auf. Weitere Landzonen brauchen Sie nicht zu befreien, da Ihnen ohnehin kein Nachschub zur Verfügung steht. Erobern Sie einen dritten oder vierten Bauplatz, errichten Sie dort statt Verteidigungstürmen eine Reparaturanlage und einen Bactatank (Heilung). Sie ziehen sich nach jedem Vorstoß wieder in den von Ihnen kontrollierten Bereich zurück und bringen Ihre Einheiten auf volle Stärke. Verluste können Sie sich bei so einem kleinen Trupp nicht leisten.

Umgebung erkunden

Haben Sie eine Stellung gesichert, erkunden Sie die Karte. Damit keine Übermacht Ihren Trupp überrollt, sollten Sie immer erst Ihre Helden vorausschicken, um aufzuklären. Diese können mehr Treffer einstecken als andere Einheiten. Setzen Sie dafür am besten Han Solo und Chewbacca ein. Bei Feindkontakt hilft die Sprint-Funktion, um den Gegner zum von Ihnen besetzten Bereich zu locken. Haben Sie eine MPTL-Artillerie mitgenommen, übernehmen einfach die mitgeführten Beobachterdrohen den Aufklärungspart .

Wichtige Ziele ausschalten

Sind die Gebäude des Gegners ausfindig gemacht, zögern Sie nicht, den finalen Schlag zu landen. Andererseits spucken Kasernen und Fabriken der Verteidiger immer neue Einheiten aus und der Kampf geht nie zu Ende. Die Schnellspeichertaste (F6) ist dabei Ihr bester Verbündeter. Machen Sie von dieser Funktion ausgiebig Gebrauch, solange sich Ihre Einheiten in sicherer Position befinden. Achten Sie bei einem Angriff darauf, Ihren Trupp in Formation zu halten, da einige Einheiten schneller sind als andere. Weil Ihnen bei einem Überfall keine Luftunterstützung zur Verfügung steht, gilt es, auf andere Weise mit gegnerischen Gebäuden klarzukommen. Diese Aufgabe übernimmt entweder die MPTL-Artillerie oder der T4-B-Panzer im Raketen-Modus. Auch Jedi-Altmeister Obi-Wan kann schnell feindliche Strukturen ausschalten. Gegen Abwehrstellungen setzen Sie am besten Han Solos EMP-Schlag ein.

TOD AUS DEM ALL

Der Todesstern

Der ganze Stolz der imperialen Flotte ist der Todesstern, seine Feuerkraft ist immens. Für den Fall, dass jemand nicht die vierte Episode der *Star Wars*-Filme gesehen hat: Der Todesstern ist in der Lage, einen ganzen Planeten zu vernichten. Aber wann ist es sinnvoll, ihn einzusetzen? Schließlich können Sie einen vernichteten Planeten nicht mehr einnehmen. Besteht Ihr Imperium nur aus wenigen Systemen, ist es sinnvoller, die Welten zu okkupieren, statt sie zu zerstören. Sparen Sie sich in diesem Fall lieber die 20.000 Credits Produktionskosten und stecken Sie diese in den Bau von beispielsweise vier Sternenzerstörern. Sinnvoll ist der Todesstern, um kriegswichtige Planeten der Rebellion zu vernichten, die extrem stark verteidigt werden. Primärziele sind zum Beispiel die Systeme, auf denen man den Mon-Calamari-Kreuzer bauen kann: Kuat, Sullust, Fondor und Mon Calamari. Haben Sie die Rebellenanführerin Mon Mothma auf einem Planeten entdeckt, lohnt sich die Vernichtung per Todesstern auf jeden Fall, da die Rebellin wichtige Produktionsboni bietet. Wollen Sie eine Partie zu Ende bringen, die Sie eigentlich schon gewonnen haben, die sich aber noch wie Kaugummi hinzieht, pulverisieren Sie einfach jeglichen Widerstand.

Helden zu Land und in der Luft

Einige Helden sind sowohl in Raumschlachten als auch bei Bodengefechten einzusetzen. Zu den üblichen Verdächtigen gehören Darth Vader, Boba Fett und Han Solo mit Chewbacca. Ob sie aber für beide Konfrontationsarten gleich gut geeignet sind, ist eine andere Frage. Der Sith Lord Vader etwa ist auf dem Boden eine (dunkle) Macht, als Pilot aber nicht der Bringer. Kopfgeldjäger Boba Fett hingegen ist für Weltraumschlachten prädestiniert. Mit seiner seismischen Bombe schaltet er mehrere Jagdgeschwader auf einen Schlag aus. Han Solo und Chewbacca eignen sich top für Überfallkommandos.

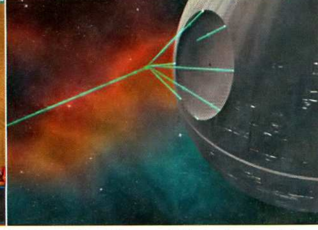
Bodenkämpfe
Darth Vader
Han Solo und Chewbacca

Raumkämpfe
Boba Fett

Tobias Möllendorf


Oberschurke Darth Vader schaltet mit seinem Machtgriff Fahrzeuge und Verteidigungstürme aus.


Die perfekte Kommandotruppe besteht aus Han Solo, Chewbacca, Obi-Wan Kenobi, dem Field Commander und einigen T4-B-Panzern.


Der Todesstern ist perfekt, um das Spiel schnell zu einem Ende zu führen: Sie vernichten damit alle feindlichen Planeten.



Age of Empires 3

In Teil 2 der Profitipps-Serie für AGE OF EMPIRES 3 (Teil 1 siehe PC ACTION 3/2006) verraten die Topspieler MMC|StarSky und n!RAPTOR.HoRRoR ihre Lieblingstaktiken für Deutsche und Osmanen.

WIRTSCHAFTLICHE EXPANSION

Die Startphase

1. Schicken Sie sofort bei Spielbeginn alle Dorfbewohner zur Jagd, um Nahrung zu sammeln. Der Siedlerwagen soll sich um die beim Start verfügbaren Nachschubkisten (Nahrung, Holz, Gold) kümmern. Lassen Sie sich schnellstmöglich zwei weitere Dorfbewohner aus der Heimatstadt schicken, um diese ebenfalls Nahrung sammeln zu lassen (Jagd). Achten Sie darauf, dass Ihre Jäger die Wildtiere nicht vom Dorfzentrum wegtreiben. Sonst verlängern sich die Laufwege neu ausgebildeter Dorfbewohner.

2. Ordern Sie zudem Siedlerwagen aus der Heimatstadt. Wenn Sie etwa 18 Dorfbewohner haben, sollten Sie 800 Nahrungseinheiten besitzen, um den Sprung ins Kolonialzeitalter zu schaffen. Suchen Sie sich als Epochenbonus 500 Holzeinheiten aus.

3. Lassen Sie sich im Kolonialzeitalter ganz schnell die Nachschubkarte „Zwei Siedlerwagen" schicken. Wollen Sie in diesem Zeitalter angreifen, verbünden Sie sich mit so vielen Indianerstämmen wie möglich, indem Sie dort Handelsposten errichten. Dafür benötigen Sie Holz. Noch während der Erforschung des Kolonialzeitalters kommandieren Sie zwei Dorfbewohner zum Holzhacken ab, zwei weitere schicken Sie in die Goldmine. Bilden Sie dann einige Indianerkämpfer aus.

4. Sollten sich auf der Spielkarte keine Indianersiedlungen befinden oder wollen Sie weiter expandieren, bauen Sie stattdessen Posten an einer Handelsroute und investieren die gewonnenen Erfahrungspunkte in Dorfbewohner. Verteilen Sie die Dorfbewohner derartig auf die Rohstoffquellen, dass Sie schnellstmöglich 1.200 Nahrungseinheiten und 1.000 Goldeinheiten für den Sprung zum Festungszeitalter zusammenhaben. Wählen Sie als Epochenbonus vier Doppelsöldner aus.

5. Bauen Sie einen Reiterstall noch bevor Sie das Festungszeitalter erreicht haben. Sobald Sie dann im Festungszeitalter sind, produzieren Sie am Fließband Ulanen. Lassen Sie sich per Nachschubkarte noch einige Plänkler aus der Heimatstadt schicken, falls der Gegner Pikeniere ins Feld führt.

Die Schlinge zuziehen

6. Schneiden Sie den Gegner von allen Rohstoffquellen außerhalb seiner Siedlung ab. Hauptziel sind wieder die Dorfbewohner. Kämpfe mit feindlichen Soldaten sollten Sie nur wagen, wenn Sie klar überlegen sind.

7. Sollte sich der Feind mit Türmen oder Festungen eingeigelt haben, fordern Sie noch Doppelsöldner, Landsknechte und Kanonen an, um die Gebäude dem Erdboden gleichzumachen.

8. Ist der Gegner stark geschwächt, geben Sie ihm den Gnadenstoß. Hat er eine Festung zur Verteidigung gebaut, radieren Sie erst seine Armee aus und schießen dann die Bastion mit Geschützen wie dem Mörser aus sicherer Distanz zu Klump.

Oliver Haake/Andreas Hefter



Schicken Sie alle Arbeiter bis auf den Siedlerwagen zur Jagd. Der Wagen (1) sammelt die Kisten ein.



Kommandieren Sie Ihre Siedler auf das Sammeln von Nahrung, Holz und Gold ab, im Verhältnis eins zu zwei zu eins.



Bauen Sie an wichtigen Rohstoffquellen eine Festung und stellen Sie eine große Armee auf.

Die Deutschen

Andreas Hefter, auch als MMC|StarSky bekannt, spielt gern die Deutschen, da sie sowohl expandieren als auch früh angreifen können.

Da die Deutschen im Kolonialzeitalter keine wirkungsvollen Fernkämpfer haben, ist ein schnelles Voranschreiten in das Festungszeitalter sehr wichtig. Erst dann sind Ulanen und lohnende Nachschubkarten verfügbar. Durch alle Nachschubkarten – außer den Söldnern – bekommen Sie kostenlos Ulanen geliefert. So stellen Sie schnell eine günstige Armee auf. Fügen Sie Ihren Truppen noch Plänkler und Kanonen hinzu, steigen die Siegchancen. Alternativ können Sie auch voll auf Kavallerie setzen, um den Gegner mittels Masse zu erdrücken. Unterstützen Sie Ihre Ulanen mit Armbrustschützen (Kolonialzeit) oder Plänklern (Festungszeit), falls Ihr Gegner Pikeniere ins Gefecht wirft. Die wirtschaftliche Expansion liegt den Deutschen gut, da sie Siedlerwagen besitzen, die doppelt so schnell arbeiten wie normale Dorfbewohner.





Name: Andreas Hefter
Nickname: MMC|StarSky
www.mmc4life.de

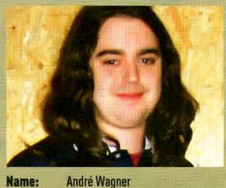
Andreas Hefter: Siedlerwagen sollten in keinem deutschen Kartendeck fehlen. Sonst nehmen Sie einige Einheitenkarten oder die Handelsposten- und Indianerkarten, um schnell und günstig an Indianerkrieger zu kommen.

Die Osmanen

André „n!RAPTOR.HoRRoR" Wagner hat sich auf die Osmanen spezialisiert. Mit seiner Rush-Strategie können Sie auch als Anfänger viel reißen.

Die einfachste und effektivste Methode, um mit den Osmanen einen Sieg zu erlangen, ist der Rush mit Janitscharen. Bei dieser Taktik setzen Sie auf eine frühe Überlegenheit mit Massen dieser leichten, aber effektiven Infanterieeinheit, die Sie bereits im Kolonialzeitalter in Ihrer Kaserne ausbilden können. Durch den Epochenbonus 500 Holzeinheiten kommen Sie schnell an eine Kaserne. Eine Alternative ist ein Mix aus Janitscharen und Bronzehaubitzen aus der Geschützgießerei. Von dieser Taktik sollten Sie nur Gebrauch machen, wenn Sie schon ein wenig Erfahrung in der Welt von *Age of Empires 3* gesammelt haben. Sonst brauchen Sie für die Erforschung des dritten Zeitalters zu lang. Spielen Sie die Osmanen am besten auf Karten, die keine oder kaum Seegebiete haben, damit Sie Ihren Gegner schnell angreifen können.





Name: André Wagner
Nickname: n!RAPTOR.HoRRoR
www.faculty.de

André Wagner: Um viele Janitschare zu bauen, sind Rohstoffkarten wichtig. Haben Sie nur einige davon, füllen Sie Ihr Deck mit Einheitenkarten auf. Das vierte Zeitalter ist unwichtig, da Sie bis dahin gewonnen haben sollten.

DER JANITSCHAREN-RUSH

Die Startphase

1. Schicken Sie alle Dorfbewohner auf die Jagd, bis Sie 800 Nahrungsmittel für die Erforschung des Kolonialzeitalters zusammenhaben. Benutzen Sie außerdem Ihre Nachschubkarten in der Heimatstadt, um schnell an weitere Dorfbewohner und Rohstoffe zu gelangen. Schicken Sie Ihren Helden zum Erkunden der Karte, um die Startposition Ihres Gegners zu ermitteln.

2. Ein Vorteil der Osmanen ist die automatische und kontinuierliche Produktion von Dorfbewohnern. Vergessen Sie jedoch nicht, diese auf die verschiedenen Rohstoffquellen wie Jagdwild, Wälder und Goldminen zu verteilen. Ihre Dorfbewohner sollten Sie im Verhältnis zwei (Nahrung) zu eins (Gold) zu eins (Holz) splitten.

3. Falls Ihr Kundschafter einen Schatz mit maximal zwei Bewachern findet, plündern Sie diesen, um an weitere Rohstoffe, Siedler oder Kämpfer zu kommen.

4. Beginnen Sie nun mit der Erforschung des Kolonialzeitalters und wählen Sie als Epochenbonus 500 Holzeinheiten aus, um den Bau einer Kaserne und eines Marktplatzes zu finanzieren. Versäumen Sie nicht, während des Spiels mehrere Häuser zu bauen, um die Produktion weiterer Dorfbewohner und Janitscharen zu gewährleisten.

5. Errichten Sie einen Marktplatz und geben Sie dort alle wichtigen Updates für die Verbesserung Ihrer Rohstoffgewinnung in Auftrag. Die wichtigste Verbesserung zu Beginn einer Partie ist das Jagdhund-Update; damit steigt Ihre Nahrungsproduktion rapide an. Achten Sie darauf, dass Sie in späteren Zeitaltern die neu hinzugekommenen Aufwertungen ebenfalls erforschen.

6. Nachdem Sie den Befehl zur Entwicklung des nächsten Zeitalters gegeben haben, schicken Sie mindestens drei Dorfbewohner zum Holz- und Goldabbau. Die restlichen Bewohner bleiben auf der Jagd. Für die Produktion von Janitscharen benötigen Sie hauptsächlich Nahrung und Gold.

Mit Janitscharen überrennen

7. Sie sollten nun im Kolonialzeitalter angekommen sein. Beginnen Sie mit dem Bau der Kaserne, um schnell an die günstigen Janitscharen zu gelangen.

8. Bauen Sie einen Handelposten, um an Erfahrungspunkte zu gelangen. Diese Punkte benötigen Sie, um Nachschubkarten aus der Heimatstadt auszuspielen.

9. Versuchen Sie, den Gegner kontinuierlich mit den Janitscharen unter Druck zu setzen. Je mehr Druck Sie ausüben, umso härter ist das Leben Ihres Gegner, da die Janitscharen den oppositionellen Einheiten am Anfang des Spiels überlegen sind.

10. Sollte Ihr Gegenspieler trotz allem nicht aufgeben, produzieren Sie noch einige Bronzehaubitzen in der Geschützgießerei. Diese Einheiten sind sehr günstig und effektiv in der fortgeschrittenen Phase jeder Partie.

11. Falls Sie auf diese Weise noch nicht gewonnen haben sollten, fügen Sie Ihrer Armee noch einige Grenadiere aus der Geschützgießerei hinzu. Natürlich können Sie auch noch andere Einheiten bauen, wie zum Beispiel Haubitzen. Das Rückgrat Ihrer Armee sollten jedoch Janitschare und Bronzehaubitzen sein.

12. Sie reißen als erstes die feindlichen Kasernen, Ställe und Gießereien ein, um die Einheitenproduktion Ihres Gegners zu stoppen, und vernichten anschließend seine Armee. Dann gibt er mit Sicherheit auf.

Jonas Cichowlas/André Wagner



Errichten Sie bereits während der Forschung des Kolonialzeitalters einen Marktplatz (1).



Um für Nachschubkarten Erfahrungspunkte zu bekommen, bauen Sie Handelsposten.

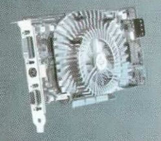


Haben Sie viele Janitschare ausgebildet, greifen Sie den Gegner an. Hauptziel: die Kasernen.


LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!
TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE
BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-XE	S, L, sA	A / nF2-U400	D	47,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL	478 / 865PE	D	79,-
P5GD2-X	S, GL, R	775 / 915P	D2	99,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	69,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	69,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	99,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta2-FSR	S, L, sA	A / nF2-U400	D	49,-
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	64,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	124,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	99,-
AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	129,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	59,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	54,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
nF4 SLI-DR Expert	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	199,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / 915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	239,-

SAPPHIRE PCIe Grafikkarte

Radeon X1900XTX

- ATI Radeon® X1900XTX Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM
- 650 MHz Chiptakt
- 1.500 MHz Speichertakt
- Dual DVI, ViVo
- PCIe x16
- retail



699,-

SAPPHIRE

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	144,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	184,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
630	Prescott	3,0	800	2.048		189,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		234,-
650	Prescott	3,4	800	2.048		294,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		419,-
670	Prescott	3,8	800	2.048		629,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
820	Smithfield	2,8	800	2.048		259,-
830	Smithfield	3,0	800	2.048		339,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		449,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
735	Dothan	1,7	400	2.048		219,-
745	Dothan	1,8	400	2.048		264,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		329,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		459,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	78,-	
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	86,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	89,-	

Sempron™ 64 (So754)			HT	Cache	tray	PIB
2600+	Palermo	1,6	800	128	68,-	74,-
3000+	Palermo	1,8	800	128	78,-	90,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1.000	512	169,-	179,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	194,-	214,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		239,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512	299,-	
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		359,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		899,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		309,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		379,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		489,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		579,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3	51,-	47,-
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	96,-	94,-
DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		50,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	102,-	92,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		51,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		131,-
SO-DDR2	512 MB	533 / 4		52,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		104,-

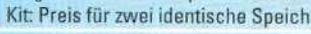
GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	106,-	
DDR	1,0 GB	550 / 2,5-4-4	190,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 3-3-3	112,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667 / 3-4-4	140,-	129,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	89,-	
DDR Performance	1,0 GB	400 / 2-3-3	140,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	400 / 2-3-2		144,-
DDR Gold EL	1,0 GB	400 / 2-2-2	184,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	600 / 2,5-4-4	229,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 2,5	47,-	46,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	94,-	99,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		52,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		121,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	82,-	74,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	94,-	94,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	152,-	179,-
SO-DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		40,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		74,-

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3		42,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		89,-
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	124,-	
DDR	1,0 GB	500 / 2,5-4-4	149,-	

INFINEON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3		51,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		112,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		60,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		151,-



Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600 Silencer/TD	PCIe	128-DD / GF 6600	99,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	139,-
EN6800GT/2DT	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	249,-
EN7800GT/2DHTV ViVo	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	329,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	134,-
NX7800GTX-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
MX4000-T64	AGP	64-DD / GF MX4000	29,-
NX6600GT-VTD128 ViVo	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

XFX		MB / Chip	€
7800GT Extr. Gamer Black	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	333,-
7800GTX Extreme XXX	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	529,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66128DP Silentpipe	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
NX78T256V-B ViVo	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	299,-

Diverse		MB / Chip	€
AOPEN 6600GT-DV	AGP	128-G3 / GF 6600GT	154,-
CLUB3D GF7800 GT	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	299,-
GAINWARD U/3400PCX	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	299,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX550GE/TD	PCIe	256-DD / Rad. X550	74,-
EAX850PRO/HTVD ViVo	PCIe	256-G3 / Rad. X850Pro	209,-
EAX1600XT/SILENT/TVD	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	189,-
EAX1900XT/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	549,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800GTO Fireblade Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	179,-
X1800XT ViVo	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	529,-
7000	PCI	64-DD / Rad. 7000	34,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL ViVo	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	189,-
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	34,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600XT-T2D256E	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	199,-
RX1800XT-VT2D512E	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	519,-
RX9250-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9250	37,-
RX9600XT-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	89,-

CONNECT3D		MB / Chip	€
X1800XT	PCIe	256-G3 / Rad. X1800XT	379,-
9550	AGP	256-DD / Rad. 9550	69,-
X850PRO	AGP	256-G3 / Rad. X850Pro	249,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	119,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0822N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	52,-
SP1634N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	94,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	52,-
6L160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	72,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	99,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	119,-
7L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722520	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	329,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380011A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	54,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3300831A	U-100	300	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	219,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	4 / 8.192 / 10.000	159,-
WD800JD	80	9 / 8.192 / 7.200	55,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	80,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	209,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	58,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	88,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	99,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-
6H500F0 SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	314,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	55,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS725050 SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	339,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250823AS NCQ	250	11 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3400832AS NCQ	400	11 / 8.192 / 7.200	229,-
ST3500641AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	339,-

DVD-LAUFWERKE

S-ATA DVD-Brenner

SAMSUNG SH-W163A

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 8x DVD+R Double Layer, 4x DVD-R Double Layer, 48x CD-R, 32x CD-RW
- S-ATA • Bulk
- schwarz



59,-

SAMSUNG

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-4166B	16x / 6x	64,-	67,-
LG GSA-4167B*	16x / 6x	49,-	57,-
LITEON SHW-16H5S*	16x / 8x	57,-	64,-
LITEON SHM-165P6S*	16x / 8x	52,-	59,-
NEC ND-3550A*	16x / 8x	52,-	
NEC ND-3551A*	16x / 8x	57,-	
NEC ND-4551A*	16x / 8x	59,-	
NEC ND-7550 Slimline	8x / 4x	89,-	
PHILIPS PBDV1628G*	16x / 8x	47,-	
PIONEER DVR-110*	16x / 8x	57,-	
PIONEER DVR-K16L Slimline	8x / 4x	94,-	
PLEXTOR PX-716AL*	16x / 6x	114,-	124,-
SAMSUNG SH-W162C*	16x / 5x	49,-	52,-
SAMSUNG SH-W162L*	16x / 5x	54,-	59,-

* in beige oder schwarz verfügbar

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
BENQ EW164B	16x / 8x		89,-
HP dvd840e schwarz	16x / 8x		109,-
LG GSA-2164D schwarz	16x / 8x		94,-
LG GSA-2166D schwarz	16x / 8x		114,-
SAMSUNG SE-W164L	16x / 5x		94,-

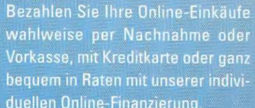


Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Leistung: Call of Duty 2

- Mit AA und AF ist die Geforce 7800 GS schneller als Atis Radeon X850 XT-PE.
- Mit Qualitätseinstellungen liegt die 7800 GS um 17 Prozent vor der 6800 Ultra.
- *Call of Duty 2* profitiert stark von der verbesserten Chiparchitektur.

CALL OF DUTY 2 V1.0 (MEHRSPIELER-DEMO)

BESSER ▶ Fps	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	PREIS EURO
Radeon X850 XT-PE, 256 MByte (540/590)	52 (+93%)	30 (+131%)	21 (+200%)	330,-
Geforce 7800 GS, 256 MByte (375/500)	51 (+89%)	39 (+200%)	28 (+300%)	300,-
Geforce 6800 Ultra, 256 MByte (425/550)	48 (+78%)	34 (+162%)	24 (+243%)	N. v.*
Geforce 6800 GS, 256 MByte (425/500)	43 (+59%)	31 (+138%)	22 (+214%)	220,-
Radeon X1600 XT, 256 MByte (586/689)	36 (+33%)	24 (+85%)	17 (+143%)	190,-
Geforce 6600 GT, 128 MByte (500/500)	33 (+22%)	23 (+77%)	16 (+129%)	130,-
Radeon X800, 256 MByte (392/350)	33 (+22%)	17 (+31%)	12 (+71%)	190,-
Radeon 9800 Pro, 128 MByte (380/340)	27 (Basis)	13 (Basis)	7 (Basis)	120,-

Bed. spielbar: 25 Fps; Flüssig spielbar: 40 Fps

Settings: Athlon 64 4000+, 2x512 MByte RAM, Forceware 81.95, Forceware auf High Quality, Catalyst 5.11, A.I. auf Standard. *N.v. = Nicht verfügbar

Wieder willig!

Das AGP-Format ist nicht tot! Nvidia bringt die neue GEFORCE 7800 GS exklusiv für Mainboards mit dem alten Grafikkarten-Slot.

Grafik | Mehr als die Hälfte unserer Leser besitzt laut Umfrage noch ein AGP-System. Top-Grafikkarten erscheinen allerdings fast nur noch für das neue Steckformat PCI-Express. Eine Ausnahme ist die brandneue Geforce 7800 GS: Wie Nvidia bestätigt, kommt die Karte ausschließlich im AGP-Format. Im Vergleich zu den schnelleren PCI-E-Modellen 7800 GT und 7800 GTX verfügt die GS-Variante nur über 16 Pixel- und sechs Vertex-Shader-Einheiten (GT: 20/7, GTX: 24/8); zudem sind die Taktraten gesenkt. So arbeitet der G70-Grafikchip mit 375 MHz und der 256 MByte große Speicher (256 Bit) mit 500 MHz DDR. Das reicht immer noch, um eine Geforce 6800 Ultra oder (in höheren Qualitätseinstellungen) die Radeon X850 XT-PE, Atis schnellste AGP-Karte, auf die Plätze zu verweisen. Die 7800 GS hat die gleiche fortschrittliche Architektur wie die 7800-Kollegen und beherrscht Transparenz-Kantenglättung. Laut Nvidia liegt der Preis zum geplanten Verkaufsstart im März bei rund 300 Euro. (DM)

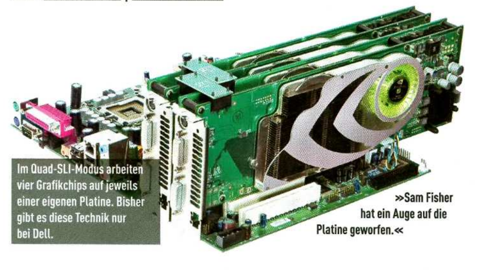
Info: www.nvidia.de

Viererkette

Auf der Computer-Messe CES stellten Nvidia und Dell den PC XPS 600 Renegade mit VIER GRAFIKCHIPS vor.

Grafik | Die beiden Karten mit Geforce-7800-GTX-Taktraten und zusammen zwei Gigabyte Speicher nutzen jeweils zwei Grafikchips im Quad-SLI-Modus. Jedem Chip steht eine eigene Platine zur Verfügung. Dadurch entsteht der Eindruck, dass gleich vier Grafikkarten eingebaut sind. Ob der Hochleistungs-PC in Deutschland erscheint, ist noch ungewiss. Das System zeigt eindrucksvoll, was mit SLI in Zukunft möglich ist. (DM)

Info: www.dell.de | www.nvidia.de



Im Quad-SLI-Modus arbeiten vier Grafikchips auf jeweils einer eigenen Platine. Bisher gibt es diese Technik nur bei Dell.

»Sam Fisher hat ein Auge auf die Platine geworfen.«

»Leicht zu entschärfen: Bombe.«

Bis zu vier Gigabyte RAM nutzt die Steckkarte I-RAM als Festplatte. Für den Datentransfer ist ein SATA-Kabel zuständig.

RAM an den Steck

Gigabyte vereint auf der Steckkarte I-RAM vier RAM-Module mit insgesamt maximal vier GByte zu einer Festplatte.

Speicher | Der große Vorteil dieser Technik ist die immense Leistung von Arbeitsspeicher gegenüber einer Festplatte. Doch RAM ist ein flüchtiges Medium: Ohne Stromzufuhr gehen die Daten verloren. Im Praxistest lief *Battlefield 2* kaum schneller als mit einer Festplatte, dafür war die Ladezeit 20 Sekunden kürzer. Statt des aktuellen Testmusters will Gigabyte einen Nachfolger auf den Markt bringen. (DM)

Info: www.gigabyte.de

GEWINNSPIEL

Alles muss raus!

PC ACTION und G.Skill verlosen zehn Speichermodule im Wert von 450 Euro.

Kürzere Ladezeiten, mehr Spieleleistung, verzögerungsfreies Arbeiten unter Windows: Ein dickes Speicherpolster hat viele Vorteile. Daher verteilt G.Skill zehn DDR400-Module mit 512 MByte und den Latenzzeiten 2,5-4-4-8 an zehn glückliche PC ACTION-Leser.

Mit welchen Latenzen arbeiten der G.Skill-Speicher?

a) 2,5-4-4-8
b) 0-0-7
c) 6-6-6



Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 8.

»Kondome schützen!«

Nvidias nächster Grafikchip gelangt vielleicht schon im März in den Verkauf. Im Bild: Der jüngste Nvidia-Chip für den AGP-Standard.

Neu? Gierig!

Gerade sickerten erste Informationen zu Nvidias kommendem Top-Grafikchip GEFORCE 7900 durch.

Grafik | Einige Nvidia-Board-Partner sollen bereits erste Chips bekommen haben. Angeblich wollen die Hersteller entsprechende Grafikkarten zur Computermesse CeBit (vom 9. bis 15. März in Hannover) in die Händlerregale stellen. Das Flaggschiff Geforce 7900 GTX soll mit 32 Pixel-Shader-Einheiten und 700 bis 750 MHz Chiptakt antreten. Der Speicher taktet voraussichtlich mit 800 bis 900 MHz DDR. Im theoretischen Optimalfall (das Spiel macht starken Gebrauch von Pixel- und Vertex-Shadern und hat keine RAM-Limitierung) wären damit etwa 80 Prozent mehr Leistung als bei der Geforce 7800 GTX mit 512 MByte möglich. Dafür sprechen auch die beworbenen 13.000 Punkte beim *3DMark05* – das schaffen derzeit nur zwei Grafikkarten im Parallelbetrieb. (DM)

Info: www.nvidia.de

Ganz schön große Klappe!

Ein blauer Laser bannt bis zu 25 GByte auf einen Datenträger: Erste Laufwerke mit BLU-RAY-Technik sollen noch in diesem Quartal kommen.

Laufwerke | Auf ein zweischichtiges Medium passen demnach satte 50 GByte. Die einfache Schreib- oder Lesegeschwindigkeit beträgt 36 MBit/s. Da HD-Inhalte einen Datendurchsatz von mindestens 54 MBit/s voraussetzen, gehen wir davon aus, dass erste Geräte mit zweifacher Geschwindigkeit (also 72 MBit/s) schreiben und lesen können. Spätere Generationen von Blu-Ray-Laufwerken sollen es sogar auf 400 MBit/s bringen – dafür sorgen Rotationsgeschwindigkeiten von bis zu 10.000 Umdrehungen pro Sekunde. Pioneer hat Blu-Ray-Brenner für das erste Quartal dieses Jahres angekündigt. Blu-Ray-Rohlinge von TDK werden bereits ausgeliefert. Ein einmalig beschreibbarer BD-R soll etwa 18 (25 GByte) oder 43 US-Dollar (50 GByte) kosten, wiederbeschreibbare BD-RE sogar 25 bis 60 Dollar. (KB)

Info: www.blu-ray.com



Pioneer will noch im ersten Quartal 2006 erste Blu-Ray-Brenner verkaufen. Entsprechende Rohlinge sind schon im Handel.

»Wenigstens Salami hätten sie drauf machen können.«

Immer cool bleiben!

Bei eingebauten Grafikkarten zeigen Chip und Speicher stets nach unten. Asus stellt diese Tradition mit der Technik REVERSE COOL auf den Kopf.

Grafik | Warme Luft steigt nach oben – das weiß sogar eine Physikniete. Daher krempelt Asus das Grafikkarten-Design um und bringt Grafikchip- und Speicher auf der Platinenrückseite unter. Die „Reverse Cool" genannte Bauweise kommt erstmals bei der Extreme N6600 TOP Silent zum Einsatz. Die Geforce-6600-Variante (400 MHz/400 MHz DDR) verfügt über 256 MByte Speicher und ist bereits für rund 120 Euro erhältlich. Laut Asus bleibt der Grafikchip bei der umgekrempelten Karte trotz passiver Kühlung bis zu 30 Grad kühler als bei einer gewöhnlichen Geforce 6600 mit dröhnendem Lüfter. Einen Test lesen Sie voraussichtlich schon in der nächsten PC ACTION. (DM)

Info: www.asus.de

»Endlich: Ein neues Produkt von Henkel.«



Eine passive Kühlung reicht aus, da sich Grafikchip- und Speicher auf der Rückseite befinden und im Gehäuse so nach oben zeigen.

LIES MICH!

Nvidia: Geforce 7600 kommt



Grafik | Bisher hat Nvidia nur den Geforce Go 7600 für Notebooks angekündigt. Allerdings ist es wahrscheinlich, dass die Spezifikationen der Mobil- auch auf die Desktop-Variante einer Geforce 7600 zutreffen. Nach unseren Informationen hat der Go 7600 acht Pixel-Shader-Pipelines, fünf Vertex-Shader und eine 128 Bit breite Speicheranbindung. Die 90-nm-Fertigung erlaubt 450 MHz Chiptakt; das RAM kommt mit 500 MHz DDR. Starttermin könnte die Cebit im März sein. (TB)

Info: www.nvidia.de

Neuer Treiber für 3dfx-Grafikkarten



Grafik | Nostalgiker, die noch eine der traditionsreichen Voodoo3-, 4- oder 5-Grafikkarten besitzen, dürfen sich über einen neuen Treiber für Windows XP freuen. Obwohl Hersteller 3dfx längst aufgekauft wurde, bringt www.3dfxzone.it das Update SFFT Alpha 33, das zahlreiche Bugs und Fehler behebt. (DM)

Info: www.3dfxzone.it

MSI präsentiert Grafikkarte mit austauschbaren Chips

»Unhandlich: Playstation-3-Controller.«

Die grünen MXM-Module beherbergen Chip und Speicher.

Grafik | Bei der PCI-Express-Karte Gremium-Go! lassen sich zwei MXM-Module einsetzen. Diese ursprünglich für Notebooks vorgesehenen Mini-Platinen verfügen über Grafikchip sowie Speicher und laufen per SLI-Technik parallel. Bei dem gezeigten Referenzmodell verwendet MSI zwei Geforce Go 6600. Laut Hersteller sind sogar zwei Go 7800 GTX möglich. Wir rechnen jedoch nicht damit, dass es die außergewöhnliche Karte auf den Endkundenmarkt schafft. (DM)

Info: www.msi-computer.de

Microsoft gibt Hardware-Anforderungen von Windows Vista bekannt



Software | Mindestens 512 MByte brauchen Sie für das neue Windows-Betriebssystem Vista. Dafür soll eine „Standard-CPU" reichen – genauere Angaben machte Microsoft nicht. Eine DirectX-9-Grafikkarte mit 64 MByte Speicher ist erforderlich. Ob es eine einfache Benutzeroberfläche gibt, die auch ältere Grafikkarten darstellen können, ist ungewiss. (DM)

Info: www.microsoft.de

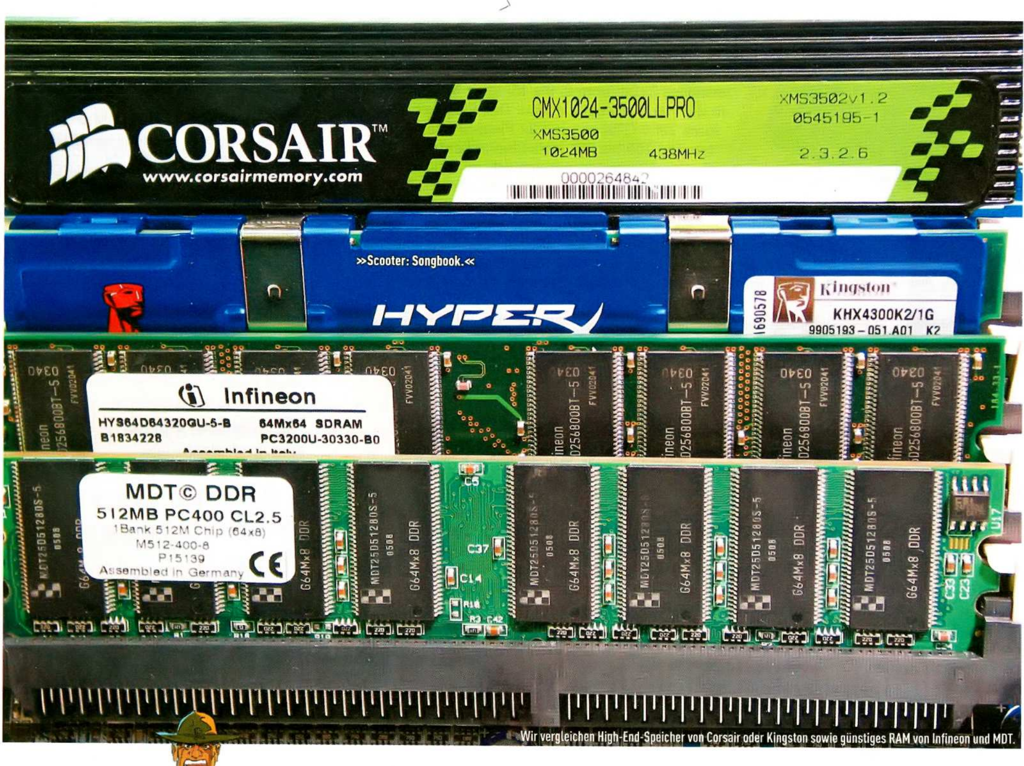
Neue Nforce4-Chipsätze für Intel-CPUs



Mainboard | Nvidia hat zwei neue Chipsätze für Intel-Prozessoren vorgestellt. Die Modelle Nforce4 SLI XE und Nforce4 Ultra sind leicht veränderte Varianten des älteren Nforce4-SLI-Chipsatzes in der Intel-Edition. Die beiden Neuen unterstützen keine Hardware-Firewall und bieten weniger USB-Ports. Die XE-Version verfügt allerdings zusätzlich über HD Audio statt AC-97-Sound. Erste Mainboards mit den neuen Chipsätzen sollen noch diesen Monat auf den Markt kommen. Die Preise stehen noch nicht fest (CG)

Info: www.nvidia.de

Kauf keinen RAMsch!



Wir vergleichen High-End-Speicher von Corsair oder Kingston sowie günstiges RAM von Infineon und MDT.

Im großen Vergleichstest lassen wir 15 ARBEITSSPEICHER-PÄRCHEN mit 1.024 oder 2.048 Megabyte gegeneinander antreten.

Arbeitsspeicher ist eine ebenso wichtige wie kontrovers diskutierte Kernkomponente in jedem PC: Anspruchsvolle Spieler schwören auf Hochleistungs-RAM mit scharfen Speicherlatenzen oder hohem Übertaktungspotenzial. Für genügsame Anwender ist neben der Stabilität nur der Preis entscheidend. Während 17 Prozent unserer Leser noch mit 512 MByte spielen, rüsten andere bereits auf das zweite Gigabyte auf. Aber lohnt sich der zusätzliche Speicher überhaupt? Wie kann man derzeit am sichersten aufrüsten? Schließlich ist gerade der Speicher-Controller von AMDs Athlon 64 sehr wählerisch. Um alle Fragen angemessen zu beantworten, haben wir für den Vergleichstest ein gemischtes Testfeld aus 512- und 1.024-MByte-Modulen zusammengestellt und dabei sowohl High-End- als auch Preiswert-RAM berücksichtigt.

NEUE TESTMETHODEN

Für die aktuelle Marktübersicht haben wir die Testmethoden überarbeitet: Neuerdings führen wir alle Prüfungen auf dem gerade bei Übertaktern außerordentlich beliebten „Lanparty UT NF4 Ultra-D" von DFI mit Nvidias Nforce4-Ultra-Chipsatz durch (BIOS: 2005/06/23). Basis für eine Speicher-Bewertung ist natürlich der Stabilitätstest: Ein Modul ist nur dann gut, wenn es im Praxiseinsatz absolut fehlerfrei arbeitet. Dazu nutzen wir den zuverlässigen Belastungstest Blend von *Prime95* und das DOS-Programm *Memtest86*. Auf Spiele-Benchmarks verzichten wir, da jedes Modul bei identischen Einstellungen (Latenzen, Takt und Command Rate) die gleiche Leistung liefert. Wie weit Takt oder Latenzen die Leistung beeinflussen, erfahren Sie auf Seite 164. Zudem ermitteln wir das Taktmaximum jedes Testkandidaten. Hierfür heben wir die Latenzen auf die entspannten Werte 3-4-4-10 an. Was diese Zahlen im Einzelnen bedeuten, erfahren Sie im Extrakasten „Speicherlatenzen erklärt" auf der nächsten Seite. Zudem testen wir, welche Spannung hierfür nötig ist. Bei den meisten Platinen lässt sich diese nämlich nur bis maximal 2,8 Volt anheben. Einzelne High-End-Varianten fühlen sich jedoch erst mit 3,2 Volt wohl. Als Nächstes legen wir den Takt auf DDR400 fest und prüfen mit *Prime95*, welche Latenzen hierbei möglich sind. Zuletzt wählen wir mit DDR500 und einer Spannung von 2,8 Volt eine typische Übertakterkonfiguration und ermitteln erneut die bestmöglichen RAM-Timings. Bei jedem Speichertest sollten Sie allerdings beachten, dass sich die Qualität und das Taktpoten-

Damit das klar ist!

SPEICHERLATENZEN (TIMINGS)
Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen. Niedrige Latenzen sorgen für mehr Leistung.

COMMAND RATE
Wartezeit, die anfällt, sobald der Controller auf eine neue Bank innerhalb des Speicherchips zugreift. 1T ist schneller als 2T.

SINGLE- UND DOUBLE-SIDED
Bei Double-sided-Modulen sind die Speicherchips in zwei Reihen (Rows) organisiert. Single-sided-RAM nutzt nur eine Reihe.

STARKE LAST
Benchmark-Modus, bei dem mehrere Programme im Hintergrund laufen. Ermöglicht praxisnahe Ergebnisse.

zial bei der gleichen Marke von Modul zu Modul unterscheiden können. Zudem kommt es vor, dass ein Hersteller für eine neue Produktions-Charge andere Speicherchips verwendet oder die interne Organisation ändert.

OC-WEAR BIGTWINS ULTRA

Das Zwei-Gigabyte-Pärchen gehört zur Hausmarke des Online-Shops www.oc-wear.de. Entsprechende Module sind aber auch bei anderen Händlern verfügbar. Ungewöhnlich: Der Hersteller garantiert sowohl einen stabilen Betrieb mit DDR400 und den sehr guten Latenzen 2-3-2-5 als auch DDR500 mit 3-3-2-8. Das SPD-EEPROM ist allerdings nur auf 3-3-2-8 programmiert. Für den DDR400-Modus nehmen Sie die Einstellungen also manuell vor. Damit laufen die BigTwins absolut stabil, 2-2-2-5 war jedoch nicht möglich.

CORSAIR TWINX2048-3500LLPRO

Corsairs High-End-Module zeigen per LED-Leiste die aktuelle Speicherauslastung an. Zudem läuft das 2.048-MByte-Kit auch mit DDR438 und den Latenzen 2-3-2-6 stabil. Bei DDR400 sind sogar 1,5-2-2-5 kein Problem. Dafür schafft es das High-End-RAM auf der DFI-Platine nicht über die DDR500-Hürde und bleibt so hinter dem Twinx1024-3200XL-Kollegen zurück. Für den Preis von 340 Euro hatten wir etwas mehr erwartet.

G.SKILL F1-3200PHU2-2GBZX

Genau wie OC-Wear garantiert auch G.Skill für die beiden DDR400-Module (jeweils 1.024 MByte) die guten Timings 2-3-2-5. Noch niedrigere Latenzen waren nicht möglich. Beim Übertaktungstest liegt G.Skill 20 MHz DDR hinter OC-Wear. Der Maximalwert von 240 MHz DDR ist mit der Standardspannung von 2,6 Volt möglich und funktioniert daher sogar, wenn Ihr Board keine Änderung der Spannung zulässt.

OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K

Bei der XTC-Serie gibt OCZ indirekt zu, dass Heatspreader die Wärme eher stauen als sie abzuleiten, und versieht die Kühlelemente mit wabenförmigen Löchern für eine bessere Luftzufuhr. Die ausgefallene Optik macht das DDR400-Pärchen für Casemodder interessant. Die Angaben über die Latenzen sind irreführend: Das Online-Datenblatt gibt 2-3-3-8 an, das SPD ist jedoch auf 2,5-3-3-8 programmiert. Der Aufkleber verspricht 2-2-2-5. Mit diesem Wert laufen die DIMMs allerdings nicht stabil – 2-3-3-6 war der bestmögliche Wert.

G.SKILL F1-4000USU2-2GBHZ

Das zweite Zwei-Gigabyte-Pärchen von G.Skill ist für DDR500 bei 3-4-4-8 mit 2,6 bis 2,8 Volt freigegeben. Auf unserem DFI-Mainboard reichten tatsächlich schon 2,6 Volt für 250 MHz DDR. Bei dem Maximalwert von 260 MHz DDR brauchten die Module 3,2 Volt. Bessere Latenzen als 2,5-3-3-7 waren nicht möglich.

INFINEON HYS64D64320GU-5-B

Mehr als 20 Prozent unserer Leser vertrauen auf Infineon-Speicher – aus gutem Grund: Die DDR400-Module mit 512 MByte Kapazität sind sehr günstig (40 Euro) und laufen absolut stabil. Im Test stellten sogar 230 MHz DDR kein Problem dar. Eine CAS-Latenz von 2 lief jedoch nicht fehlerfrei – bei 2,5-3-3-7 war Schluss. Auch wenn Sie Ihr aktuelles System mit zwei weiteren 512-MByte-Modulen aufrüsten wollen, ist der Infineon-Speicher eine gute Wahl.

OCZ OCZ4002048PFDC-K

Als einziger Hersteller spendiert OCZ seiner „Performance Series" genannten Value-Reihe einen Heatspreader. Damit kosten die im Paket verkauften Gigabyte-Module jedoch auch mehr als die Value-Modelle von Kingston oder Corsair. Die Tuning-Möglichkeiten sind zudem bescheiden: 2,5-3-3-7 (DDR400) war bereits das Maximum. Mit 2T erreichten wir 220 MHz DDR, bei 1T hingegen nur 210 MHz. Mehr Spannung brachte keinen Vorteil.

KINGSTON KVR400X64C3AK2/2G

190 Euro für ein 2.048-MByte-Pärchen mit den Latenzen 3-3-3-8 – das sind gute Werte für Mittelklasse-Speicher. Mit einer CAS-Latenz von 2 liefen die Kingston-Value-Module jedoch nicht stabil. Ambitionierten Übertaktern ist zudem schon bei 220 MHz DDR die Grenze gesetzt.

TAKEMS DIMM 1024MB

Im Gegensatz zu Kingston verkauft TakeMS seine 1.024-MByte-DIMMs ausschließlich einzeln. Wir testen natürlich trotzdem mit zwei identischen Modulen aus der gleichen Fertigungswoche im Dual-

Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

ATHLON 64: DOUBLE- GEGEN SINGLE-SIDED-SPEICHER

Wenn pro Speicherbank RAM mit nur einer Reihe (single-sided) zum Einsatz kommt, läuft der Athlon 64 problemlos mit vier DIMMs im DDR400-Modus. Zwar funktionierten in unserem Praxisversuch auch alle CPU-Modelle mit vier Double-sided-Modulen (zwei Reihen) und DDR400, alte Kerne können hier aber Probleme machen. Mit Single-sided-RAM sind Sie immer auf der sicheren Seite.

EIN ODER ZWEI GIGABYTE?

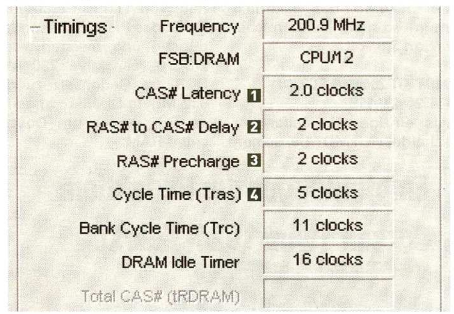
Bisher profitiert noch kein Spiel merklich von 2.048 MByte. Die meisten aktuellen Titel geben sich mit weniger als 900 MByte zufrieden (siehe Tabelle ganz unten). Erst wenn viele Programme im Hintergrund arbeiten (etwa Virenscanner und Download), macht sich das zweite Gigabyte bezahlt.

TAKT ODER LATENZEN?

Bei gleichem CPU-Takt ist DDR400-Speicher mit den niedrigen Latenzen 2-2-2-5, 1T etwa genauso schnell wie DDR500-RAM mit 3-4-4-10, 1T. Teure DDR500- oder gar DDR600-Module lohnen sich nur, wenn Sie Ihre CPU übertakten und parallel den Speichertakt anheben wollen.

Speicherlatenzen erklärt

Mit Programmen wie *Everest* oder *CPU-Z* (Bild) können Sie unter Windows die Speicher-Timings auslesen. Beide Programme finden Sie auf unserer Heft-DVD.



1 Die CAS-Latenz (abgekürzt tCL) hat in der Spielepraxis den größten Einfluss auf die Leistung. Sie bestimmt, wie lange die Adressierung einer Speicherzeile dauert. Wenn hierfür drei Taktzyklen benötigt werden (CL3), laufen Spiele langsamer als mit CL2. Guter Speicher sollte mindestens CL2,5 beherrschen.

2 Das RAS-to-CAS-Delay ist im BIOS meist mit tRCD bezeichnet. Der Wert gibt an, wie viele Takte nötig sind, um eine Speicherzeile auszulesen und die Daten im Zwischenspeicher abzulegen. Ein guter Wert ist 2, preislich günstige Module schaffen nur eine tRCD von 3.

3 Die RAS-Precharge-Time (tRP) ist im BIOS oft auch als Row-Precharge-Time zu finden. Dieses Timing ist Teil der Cycle-Time.

4 Bei einem Page Miss werden die Daten zurückgeschrieben und ein neuer Ausleseversuch startet. Diesen Vorgang nennt man Cycle-Time (tRC). Er setzt sich aus RAS-Precharge-Time (tRP) und RAS-Active-Time (tRAS) zusammen. Oft lassen sich nur diese Werte ändern.

RAM-Nutzung: 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF

Spiel	Arbeitsspeicher
Battlefield 2 v1.02	1.123 MByte
X 3: Rolling Demo v1.3	853 MByte
Quake 4 v1.04	848 MByte
F.E.A.R. v1.01	809 MByte
NfS: Most Wanted v1.3	796 MByte

Spiel	Arbeitsspeicher
Age of Empires 3 v1.01	684 MByte
Call of Duty 2 v1.0	667 MByte
Earth 2160 v1.0	595 MByte
NfS Underground 2 Demo	549 MByte
Splinter Cell 3 v1.05	533 MByte

Settings: Gemessen mit TweakRAM inklusive Speicherbedarf von Windows XP, Athlon 64 4000+ (2.400 MHz), Mainboard mit Nforce4-/Nforce4-Ultra-Chipsatz, 2x1.024 MByte DDR400-RAM (2-3-2-5, 2T), Radeon X800 XL (512 MByte), Windows XP SP2, DirectX 9.0c

Typberatung: Arbeitsspeicher

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der Hardware-Abteilung der PC ACTION



Kay Beinroth
Redakteur
Bereich
Multimedia

- Braucht zwei Gigabyte
- Kann auf niedrige Latenzen und OC-Potenzial verzichten

Fazit: Da ich oft Fotos bearbeite oder große Videos schneide, kann gar nicht genug Speicher in meinem System stecken. Latenzzeiten sind mir dabei egal, daher entscheide ich mich für den günstigen Value-Speicher KVR400X64C3AK2/2G.



Lars Craemer
Redakteur
Bereich
Kühlung

- Legt Wert auf ausgefallene Modding-Artikel
- Übertaktet das RAM nicht

Fazit: Der single-sided-Speicher von MDT eignet sich optimal, um meinen PC aufzurüsten. Bei dem guten Preis kann ich die Command Rate von 2T verschmerzen. Für einen Casemod würde ich den TWINX2048-3500LL-PRO von Corsair nehmen.

Daniel Möllendorf
Redakteur
Bereich
Mainboards

- Braucht flexiblen Speicher
- Ist mit 1.024 Megabyte vollkommen zufrieden

Fazit: Corsairs XL-Module bleiben für mich die erste Wahl. Kein anderer Speicher läuft bei DDR400 mit den Timings 1,5-2-2-5 und erreicht zudem bei entspannten Latenzzeiten satte 270 MHz DDR. Somit rechtfertigt die Leistung den hohen Preis.

Channel-Modus. Das SPD ist auf die langsamen Werte 3-4-4-8 programmiert, per BIOS-Eingriff waren aber trotzdem 2,5-3-3-7 möglich. Mit 220 MHz DDR ist allerdings auch bei TakeMS das Taktmaximum erreicht. Dafür reichen schon 2,6 Volt.

MDT KIT 2048MB PC3200 (M924-400-16B)

Als einziger Hersteller entscheidet sich MDT bei seinem Zwei-Gigabyte-Paket für Speicherchips nach FBGA- anstelle von TSOP-Bauform. Der einzige erkennbare Leistungsunterschied: Das MDT-RAM lief im Test mit einer Command Rate von 1T nicht stabil. Dafür ist das Pärchen besonders günstig und meistert sogar 2-3-3-6 respektive 230 MHz DDR. Im Gegensatz zu den 512-MByte-DIMMs handelt es sich jedoch um Double-sided-RAM.

CORSAIR VS2GBKIT400C3

Die Value-Select-Reihe ist besonders beliebt: Laut Umfrage kommt Corsairs Günstig-RAM bei fast neun Prozent unserer Leser zum Einsatz und liegt damit sogar knapp vor Samsung-Speicher. Im Test schlägt sich das Kit jedoch etwas schlechter als die Konkurrenz: Niedrigere Latenzen als 3-3-3-8 (SPD-Wert) waren nicht möglich. Dafür sind die beiden Gigabyte-Module mit 170 Euro besonders günstig.

KINGSTON KHX4300K2/1G

Laut Datenblatt bietet Kingstons Hyper-X-Speicher DDR533 mit 3-3-3-8 und 1T bei 2,7 Volt. Im Test startete das System mit diesen Werten jedoch gar nicht erst – weder auf DFIs Lanparty UT NF4 Ultra-D noch auf dem A8N-SLI von Asus. Egal welche Spannung und Timings wir ausprobierten: Mehr als 210 MHz DDR machte das Ein-Gigabyte-Gespann nicht mit. Falls es sich lediglich um einen Produktionsfehler handelt, veröffentlichen wir natürlich einen Nachtest.

INFINEON HYS64D128320HU-5-B

Anders als die 512-MByte-Module eignen sich die beiden 1.024-MByte-Riegel nicht zum Übertakten: Schon bei 210 MHz DDR traten Rechenfehler auf. Immerhin arbeitet der Speicher mit DDR400 stabil und bewältigt 2,5-3-3-7 anstelle der SPD-Vorgabe 3-3-3-8. Trotzdem: Die Module von MDT, TakeMS, Kingston und Corsair Value liegen preislich ungefähr gleich, bieten aber deutlich mehr.

FAZIT: FÜR JEDEN ETWAS

Wer für ein neues System High-End-RAM sucht, wird mit Corsairs Twinx1024-3200XL (2x 512 MByte) oder den BigTwins Ultra von OC-Wear (2x 1.024 MByte) glücklich. Sparsame Spieler, die auf schnelle Latenzen oder ein hohes Taktpotenzial verzichten können, kaufen bei Infineon (2x 512 MByte) oder MDT (2x 1.024 MByte). Der große Preisunterschied zwischen Value und High-End lohnt sich nur für leistungsgierige Spieler und Übertakter. Sie wollen dem Athlon 64 zwei Gigabyte spendieren, haben aber schon zweimal 512 MByte? Dann sind Sie mit den Single-sided-Modulen von MDT auf der sicheren Seite.

Daniel Möllendorf

Empfehlungen der Redaktion:

Corsair Twinx1024-3200XL



Hinter den schwarzen Kühlkörpern verbergen sich die derzeit besten Speicher-Chips.

GESAMTNOTE: 1,54
Preis: Ca. € 200- **Preis-Leistg.:** Befr.

Stabilität, Latenzen oder Taktpotenzial – Corsairs Modulpärchen TwinX1024-3200XL überzeugt in jeder Testdisziplin.

Unsere bisherige DDR400-Empfehlung sichert sich erneut den Testsieg: Bei der XL-Reihe garantiert Corsair einen stabilen Betrieb mit den niedrigen Latenzen 2-2-2-5. Auf der Nforce4-Ultra-Platine von DFI war sogar 1,5-2-2-5 kein Problem für das schwarze 512-MByte-Duo. Im Übertaktungstest liefen die DIMMs mit bis zu 270 MHz DDR bei einer Command Rate von 1T stabil. Somit eignet sich Corsairs Twinx1024-3200XL-Pärchen für Übertaktungsversuche wie für Latenz-Tuning. Bei Maximaltakt ist allerdings eine Speicherspannung von 3,2 Volt nötig – die lässt sich nicht bei jedem BIOS einstellen. Im dritten Test legen wir die Spannung auf 2,8 Volt und den Takt auf 250 MHz DDR fest. Das High-End-Doppel erreicht hier die guten Latenzen 2,5-3-3-7, 1T – das schafft kein anderer Testkandidat. Wer ausgefallenes RAM sucht, bekommt die gleichen Chips für rund 20 Euro mehr unter der Bezeichnung Twinx1024-3200XLPRO inklusive LEDs, die Auskunft über die aktuelle Speicherauslastung geben. (DM)

MDT DIMM Kit 1024MB Single Sided



GESAMTNOTE: 2,23
Preis: Ca. € 85,- **Preis-Leistg.:** Sehr gut

Der Aufkleber verrät die Organisationsstruktur. RAM-Kühler gibt es nicht.

Aktuell bietet ausschließlich der deutsche Hersteller MDT Single-sided-DDR400-Speicher in großen Stückzahlen an.

Was ist das Besondere an Single-sided-RAM? Der Athlon 64 hat teilweise Probleme, wenn pro Speicherkanal DIMMs mit mehr als zwei Reihen im Einsatz sind – gerade bei älteren CPU-Kernen. Single-sided-Module nutzen jedoch nur eine Reihe. Somit können Sie auch bei problematischen CPUs vier Riegel einsetzen – entsprechender Speicher eignet sich damit optimal für Aufrüster. Die Latenzen der beiden 512-MByte-Riegel gibt der Hersteller mit 2,5-3-3-8 an. Im Tuning-Test lief das Gespann sogar mit 2-3-3-6 stabil – gewöhnlich bewältigt Speicher dieser Preisklasse nur eine CAS-Latenz von 2,5. Dafür lief der Stabilitätstest erst bei einer Command Rate von 2T fehlerfrei. Spiele sind damit bis zu fünf Prozent langsamer als mit der Command Rate 1T. Im Übertaktungsversuch war schon bei 210 MHz DDR Schluss. Fazit: Wer seinen Athlon-64-PC aufrüsten will und auf Taktreserven sowie 1T Command Rate verzichten kann, kauft das preiswerte MDT-Speicherpärchen. (DM)

SPEICHER	TWINX1024-3200XL	BigTwins Ultra	TWINX2048-3500LLPRO	F1-3200PHU2-2GBZX	OCZ4002048ELGEGXT-K
Hersteller	Corsair	OC-Wear	Corsair	G.skill	OCZ
Webseite/Bezugsquelle	www.corsairmemory.com	www.e-bug.de	www.corsairmemory.com	www.gskill.de	www.oc-wear.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/Befriedigend	Ca. € 300,-/Befriedigend	Ca. € 340,-/Ausreichend	Ca.€ 250,-/Befriedigend	Ca. € 280,-/Befriedigend
Speichertyp	2x 512 MByte, DDR400 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR438 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered
AUSSTATTUNG	2,20	2,10	2,00	2,00	2,20
Kühlkörper	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Sonder-Feature/Ausstattung	-	-	Activity-LEDs	-	Gelochter Heatspreader
Datenblatt	Online	Online	Online	Online	Online
Aufkleber	Takt, Latenzen	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen	Takt, Latenzen	Takt, Latenzen
EIGENSCHAFTEN	1,70	1,80	2,33	1,80	2,00
Single/Double-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided
Garantierte Latenzen bei DDR400	2-2-2-5	2-3-2-5	2-3-2-6	2-3-2-5	2-3-3-8
Spannung für Solltakt (getestet)	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt
LEISTUNG	1,26	1,48	1,45	1,60	1,60
Prime95-Stabilitätstest (DDR400)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Takt (3-4-4-10, 1T, 2,6-3,2 Volt)	270 MHz DDR, 3,2 Volt	260 MHz DDR, 2,8 Volt	240 MHz DDR, 3,2 Volt	240 MHz DDR, 2,6 Volt	240 MHz DDR, 2,8 Volt
Latenzen (DDR400, 1T, 2,6 Volt)	1,5-2-2-5	2-3-2-5	1,5-2-2-5	2-3-2-5	2-3-3-6
Latenzen (DDR500, 1T, 2,8 Volt)	2,5-3-3-7	3-3-2-8	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
FAZIT	+ Niedrige Latenzen + Bestes OC-Potenzial - Relativ teuer GESAMT 1,54	+ DDR520 bei 2,8 Volt + Gute SPD-Latenzen - Sehr teuer GESAMT 1,67	+ Läuft mit 1,5-2-2-5, 1T + Status-LEDs - Extrem teuer GESAMT 1,74	+ Gute SPD-Latenzen + DDR480 bei 2,6 Volt - Relativ teuer GESAMT 1,76	+ Ausgefallene Optik + DDR480 möglich - Aufkleber fehlerhaft GESAMT 1,80

PC ACTION GOLD

SPEICHER	F1-4000USU2-2GBHZ	HYS64D64320GU-5-B	OCZ4002048PFDC-K	KVR400X64C3AK2/2G	TakeMS DIMM 1024MB
Hersteller	G.skill	Infineon	OCZ	Kingston	TakeMS
Webseite/Bezugsquelle	www.gskill.de	www.infineon.de	www.oc-wear.de	www.kingston.de	www.takems.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 270,-/Befriedigend	Ca. € 40,-/Sehr gut	Ca. € 210,-/Gut	Ca. € 190,-/Gut	Ca. € 95,-/Gut
Speichertyp	2x 1.024 MByte, DDR500 unbuffered	1x 512 MByte, DDR400 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered	1x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered
AUSSTATTUNG	2,10	2,65	2,20	2,70	2,65
Kühlkörper	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein
Sonder-Feature/Ausstattung	-	-	-	-	-
Datenblatt	Online	Nicht vorhanden	Online	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Aufkleber	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, CAS-Latenz, Organisation	Takt, Latenzen	Spannung	Takt, CAS-Latenz, Organisation
EIGENSCHAFTEN	2,70	2,50	2,50	2,50	2,70
Single/Double-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided
Garantierte Latenzen bei DDR400	3-4-4-8	3-3-3-8	3-3-3-8	3-3-3-8	3-4-4-8
Spannung für Solltakt (getestet)	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt
LEISTUNG	1,63	1,80	2,00	1,85	1,85
Prime95-Stabilitätstest (DDR400)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Takt (3-4-4-10, 1T, 2,6-3,2 Volt)	260 MHz DDR, 3,2 Volt	230 MHz DDR, 2,6 Volt	210 MHz DDR, 2,6 Volt	220 MHz DDR, 3,2 Volt	220 MHz DDR, 2,6 Volt
Latenzen (DDR400, 1T, 2,6 Volt)	2,5-3-3-7	2,5-3-3-7	2,5-3-3-7	2,5-3-3-7	2,5-3-3-7
Latenzen (DDR500, 1T, 2,8 Volt)	3-3-3-8	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
FAZIT	+ DDR500 mit 2,6 Volt + 260 MHz DDR möglich - Sehr teuer GESAMT 1,94	+ Sehr guter Preis + Läuft stabil - Instabil mit CL2 GESAMT 2,11	+ Heatspreader + Läuft stabil - CL2 nicht möglich GESAMT 2,14	+ Fairer Preis + Läuft stabil - Wenig OC-Potenzial GESAMT 2,15	+ Preiswert + Läuft stabil - Wenig OC-Potenzial GESAMT 2,18

SPEICHER	KIT 2048MB PC3200	DIMM Kit 1024MB Single Sided	VS2GBKIT400C3	KHX4300K2/1G	HYS64D128320HU-5-B
Hersteller	MDT	MDT	Corsair	Kingston	Infineon
Webseite/Bezugsquelle	www.mdt.de	www.mdt.de	www.corsairmemory.com	www.kingston.de	www.infineon.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/Gut	Ca.€ 85,-/Sehr gut	Ca. € 170,-/Gut	Ca. € 280,-/Ausreichend	Ca. € 95,-/Befriedigend
Speichertyp	2x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered	2x 512 MByte, DDR400 unbuffered	2x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered	2x 512 MByte, DDR533 unbuffered	1x 1.024 MByte, DDR400 unbuffered
AUSSTATTUNG	2,35	2,35	2,70	2,25	2,65
Kühlkörper	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
Sonder-Feature/Ausstattung	-	-	-	-	-
Datenblatt	Online	Online	Nicht vorhanden	Online	Nicht vorhanden
Aufkleber	Takt, CAS-Latenz, Organisation	Takt, CAS-Latenz, Organisation	Takt, CAS-Latenz	Spannung	Takt, CAS-Latenz, Organisation
EIGENSCHAFTEN	2,25	1,75	2,70	4,20	2,50
Single/Double-sided	Double-sided	Single-sided	Double-sided	Double-sided	Double-sided
Garantierte Latenzen bei DDR400	2,5-3-3-8	2,5-3-3-8	3-4-4-8	3-4-4-8	3-3-3-8
Spannung für Solltakt (getestet)	2,6 Volt	2,6 Volt	2,6 Volt	Instabil bei Solltakt	2,6 Volt
LEISTUNG	2,15	2,35	2,00	2,00	2,75
Prime95-Stabilitätstest (DDR400)	Nur mit 2T bestanden	Nur mit 2T bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Takt (3-4-4-10, 1T, 2,6-3,2 Volt)	230 MHz DDR, 2,6 Volt	210 MHz DDR, 2,6 Volt	220 MHz DDR, 2,6 Volt	210 MHz DDR, 2,6 Volt	200 MHz DDR, 2,6 Volt
Latenzen (DDR400, 1T, 2,6 Volt)	2-3-3-6	2-3-3-6	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,5-3-3-7
Latenzen (DDR500, 1T, 2,8 Volt)	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
FAZIT	+ Sehr günstig + Läuft auch mit 2-3-3-6 - Comm. Rate 1T instabil GESAMT 2,21	+ Single-sided + Sehr guter Preis - Comm. Rate 1T instabil GESAMT 2,23	+ Fairer Preis - Kaum Tuning möglich - Kein Datenblatt GESAMT 2,28	+ Heatspreader - Solltakt nicht stabil - Sehr teuer GESAMT 2,49	+ Preiswert - Kein OC möglich - Instabil mit CL2 GESAMT 2,68

PC ACTION PREISTIPP

Rüstige Renner

Arbeitsspeicher Testmethoden



Im Testlabor prüfen wir alle Module im Stabilitätstest mit Standardeinstellungen und ermitteln die besten Latenzen sowie den höchsten Takt.

TESTSYSTEM
Alle Tests führen wir auf der beliebten DFI-Platine Lanparty UT NF4 Ultra-D durch. Als CPU kommt ein Athlon 64 4000+ mit Clawhammer-Kern zum Einsatz.

STABILITÄT UND TUNING
Für die Übertaktungs-, Timing- und Stabilitätstests nutzen wir die bewährten Belastungsprogramme Prime95 (Einstellung: Blend) und Memtest86.

1.024 gegen 2.048 MByte

- Erst bei starker Last läuft *Battlefield 2* mit 2.048 MByte merklich schneller.
- Auch die Ladezeiten verkürzen sich mit zwei GByte nur um sechs Prozent.
- Mit 512 MByte läuft das Spiel deutlich langsamer und lädt extrem lange.

Legende: Keine Last / Starke Last

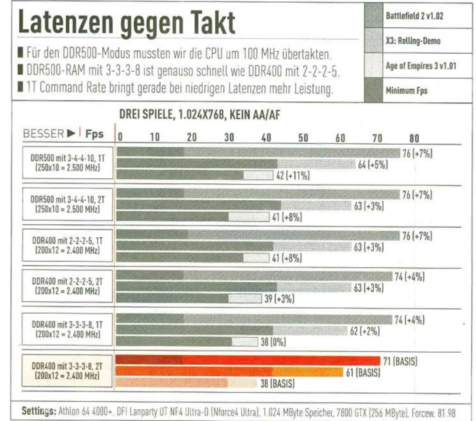
LEISTUNG: BATTLEFIELD 2 (BESSER ▶ Fps; Markierungen: BED. SPIELB. 30, FLÜSSIG SPIELBAR 45)

	Keine Last	Starke Last	Preis Euro
2.048 MByte	85 (+1%)	58 (+12%)	170,-
1.024 MByte	84 (BASIS)	52 (BASIS)	90,-
512 MByte	52 (-62%)	-	50,-

LADEZEIT: BATTLEFIELD 2 (BESSER ◀ sek.; Markierungen: LANG, SEHR LANG)

	Keine Last	Starke Last	Preis Euro
2.048 MByte	52 (-51%)	59 (-83%)	170,-
1.024 MByte	54 (-50%)	63 (-82%)	90,-
512 MByte	107 (BASIS)	345 (BASIS)	50,-

Settings: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLI, Geforce 7800 GTX (256 MByte), DDR400-Speicher (2,5-3-3-8, 2T), WinXP SP2, DirectX9.0c



Ein oder zwei Gigabyte? Hoher Takt oder niedrige Latenzen? High-End- oder Value-Speicher? Die Antworten auf die häufigsten AUFRÜSTFRAGEN!

High-End-RAM wie die Corsair-XMS-Reihe oder die Hyper-X-Module von Kingston sind teilweise doppelt so teuer wie gewöhnlicher Markenspeicher von Infineon und TakeMS. Wir klären, ob niedrige Latenzen oder hoher Takt im Spieleeinsatz den Aufpreis wert sind und wie viel Speicher Spieler tatsächlich brauchen.

MEHR RAM

„Arbeitsspeicher kann man nie genug haben!" So lautet die weit verbreitete Meinung. Tatsächlich geben sich jedoch auch Hardware-hungrige Spiele wie *X3: Reunion* oder *F.E.A.R.* mit weniger als 900 MByte Hauptspeicher zufrieden (siehe Tabelle „RAM-Nutzung" auf Seite 161). Der RAM-Bedarf von Windows XP ist dabei bereits mitgerechnet. Nur der beliebte Mehrspieler-Shooter *Battlefield 2* sprengt in unserem Test die Gigabyte-Grenze und belegt satte 1.123 MByte. Trotzdem verbessert sich die Leistung durch ein zusätzliches Gigabyte Speicher nur unmerklich. Auch die Ladedauer sinkt lediglich um zwei Sekunden gegenüber 1.024 MByte RAM. Anders sieht es aus, wenn viele Programme wie Diagnose-Software, Virenscanner oder ein Download im Hintergrund arbeiten (siehe links, Benchmark-Modus „Starke Last"). *Battlefield 2* läuft in diesem praxisnahen Szenario mit zwei Gigabyte satte zwölf Prozent schneller. Ähnlich verhält es sich mit Online-Rollenspielen: Wenn neben *World of Warcraft* ein Virenscanner, ICQ und Teamspeak laufen, sind 1.024 MByte schnell zu knapp. Grundsätzlich gilt also: Wer viele Programme gleichzeitig nutzt oder häufig Bild- und Videodateien bearbeitet, braucht zwei GByte RAM. Wenn Sie beim Spielen kaum Hintergrundprogramme laufen lassen, reicht ein GByte für alle aktuellen Titel. Stecken insgesamt nur 512 MByte in Ihrem PC, dauern Ladezeiten allerdings quälend lange und der Spielablauf ist von häufigen Nachlade-Zwangspausen unterbrochen. In diesem Fall sollten Sie unbedingt aufrüsten.

NIEDRIGE LATENZEN

Teurer Speicher kommt meist mit Latenzen von 2-3-2-5 oder gar 2-2-2-5 klar, während günstiges RAM auf 3-3-3-8 oder 3-4-4-10 beschränkt ist. In der Spielepraxis liegen maximal acht Prozent zwischen 2-2-2-5 und 3-3-3-8. Dabei profitieren manche Titel wie *Age of Empires 3* und *Battlefield 2* besonders stark von schnellen Timings. Ebenso wichtig ist die Command Rate. Fast alle getesteten Speicherpärchen laufen mit dem guten Wert 1T. Dadurch steigt die Speicherbandbreite um ein Gigabyte pro Sekunde und Spiele laufen bis zu fünf Prozent schneller. Welche Command Rate Ihr System nutzt, erfahren Sie mit dem Programm Everest von unserer Heft-DVD. Klicken Sie hierfür in der Seitenleiste auf „Computer" und dann auf „Overclock". Wenn Ihr BIOS eine Option für die Command Rate bietet, ist diese meist mit „Command per clock" oder „Bank Interleave" bezeichnet. Mit dem A64 Tweaker können Athlon-64-Besitzer den Wert direkt unter Windows ändern. Allerdings wird das Programm nur vereinzelt im Internet angeboten und arbeitet sehr unzuverlässig. Mit mehr als zwei Modulen ist beim Athlon 64 grundsätzlich nur 2T möglich.

HÖHERER TAKT

DDR500-, 550- oder 600-RAM ist meist sehr teuer, arbeitet bei hohem Takt nur mit langsamen Timings und braucht eine hohe Speicherspannung, die nicht jedes Mainboard bereitstellen kann. Entsprechende Module lohnen sich nur dann, wenn Sie Ihren Athlon 64 übertakten möchten – der Speichertakt wird analog zum HT-Takt angehoben. Verschiedene Platinen bieten jedoch mehrere RAM-Teiler. Mit einem HT-Takt von 300 MHz und einem Teiler von 2/3 reicht so bereits DDR400-Speicher. Wie sich Takt und Latenzen auf die Spieleleistung auswirken, erfahren Sie im Benchmark „Latenzen gegen Takt" (links).

Daniel Möllendorf

Super verarbeitet und super ergonomisch: Es gibt keinen besseren PC-Controller.

»Pad Benatar singt ihren neuen Hit: *Love is a Battlefield 1942.*«

Geh doch mal fremd!



Nicht alle Spiele lassen sich ideal per Maus und Tastatur steuern. In dem Fall empfehlen wir den XBOX 360 CONTROLLER von Microsoft.

Sicherlich fragen Sie sich gerade, was der Artikel über diesen Controller hier zu suchen hat. Noch dazu, nachdem wir bereits vergangene Ausgabe einen kleinen Test zu diesem Eingabegerät präsentierten. Ganz einfach: Uns erreichten so viele Zuschriften zum Xbox 360 Controller, dass wir das Thema jetzt doch noch einmal ausführlicher behandeln möchten. Zudem hat sich das Ding zu unserer ersten Wahl gemausert, wenn es darum geht, PC-Spiele via Joypad zu zocken. Ja, wir geben zu, dass aus dem Konsolenlager durchaus auch mal klasse Produkte ans Tageslicht kommen.

LIEGT GUT IN DER HAND

Ein Grund, warum viele Zocker Microsofts neuem Controller misstrauen, ist die Klobigkeit des Vorgängers. Das Joypad, das der ersten Xbox beigefügt war, liegt ungefähr so gut in der Hand wie eine Sofa-Ecke mit fetten Weibern drauf. Der neue Controller ist der krasse Gegensatz: Das Ding liegt einfach fantastisch in den Pfoten und schlägt in Sachen Ergonomie und Steuerung so ziemlich jedes Eingabegerät der Konkurrenz. Selbst der geniale Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger kann da einpacken. Ganz wichtig: Achten Sie beim Kauf darauf, dass Sie nicht die kabellose Funk-Variante in den Einkaufskorb legen. Die funzt am PC nämlich nicht. Die verkabelte Ausführung gibt es darüber hinaus in zwei Versionen. Eine Standard-Version und eine Windows-Variante. Der einzige Unterschied: Letzterer liegt eine Treiber-CD bei. Sie können sich aber gern den Standard-Controller holen, denn die entsprechende Software liegt auf der Microsoft-Homepage zum Download bereit. Mit schlappen drei Megabyte auch für Modem-User kein großer Aufwand.

HAU IN DIE TASTEN

Wir alle wissen: Alles steht und fällt bei Dual-Analog-Controllern mit der Qualität der Analogsticks. Und hier gewinnt der smarte Konsolenkollege auf der ganzen Linie. Präzise, griffig und geschmeidig zugleich. Das digitale Steuerkreuz befriedigte uns ebenfalls. Selbst beim Dauertest mit Capcoms *Street Fighter Alpha* kam es zu keinen Daumenkrämpfen und Blasenbildung blieb auch nach Stunden aus. Kommen wir zu den Tasten. Neben dem rechten Analogstick befinden sich vier Knöpfe, die mit den Buchstaben A, B, X und Y versehen sind. Der Druckpunkt der Tasten ist ideal, auch deren Anordnung ergonomisch klasse. In der Mitte finden Sie die Back- und Start-Knöpfe. Dazwischen liegt die Home-Taste, mit der Sie im Xbox-360-Betrieb das Hauptmenü aufrufen. Am PC hat der Schalter keine Funktion. Auf der Rückseite sind vier weitere so genannte Schulter-Tasten angebracht. Zwei davon werden analog abgefragt, was beispielsweise bei Rennspielen ideal ist, um gefühlvoll Gas und Bremse zu bedienen – wie bei den Pedalen eines Lenkrad-Controllers. Fast hätten wir es vergessen: Die Kabellänge ist mit drei Metern großzügig bemessen. Wir haben einfach mal bei Microsoft nachgefragt, ob der ebenfalls erhältliche kabellose Funk-Controller irgendwann mit Windows kompatibel sein wird. Dies ist von Seiten des

Praktische Einrichtungstipps

Die Installation des Microsoft Xbox 360 Controllers ist kinderleicht – wenn man weiß, wie es geht. Damit Sie keine unerwünschten Überraschungen erleben, haben wir an dieser Stelle eine



SCHRITT 1
Bevor Sie das Eingabegerät in den USB-Port stöpseln, installieren Sie die auf CD beiliegende Software oder laden diese direkt auf der Herstellerseite (www.microsoft.de) herunter.



SCHRITT 2
Bestätigen Sie einfach alles, den Rest übernimmt die Software. So ist zum Beispiel auch gleich die Headset-Funktionalität aktiviert. Gleich sind Sie am Ziel, liebe Leser!



SCHRITT 3
Schnappen Sie sich die Heft-DVD der PC ACTION. Darauf findet sich die aktuellste DirectX-Version. Diese entpacken Sie erst in einen Ordner Ihrer Wahl und führen sie danach einfach aus.



Auch das Microsoft Xbox 360 Headset funzt am PC. Sogar mit Skype!

Die vier verschiedenfarbigen Haupttasten sind logischerweise die Knöpfe, die man am meisten beansprucht. Druckpunkt, Verarbeitung und Anordnung sind ideal.

Hier sehen Sie die vier Schultertasten. Die unteren beiden Taster werden analog abgefragt, was vor allem für Rennspiele ideal ist, um gefühlvoll Gas zu geben und zu bremsen.

Herstellers bisher nicht vorgesehen. Kommen wir nun zum einzig negativen Punkt, der uns beim intensiven Testen auffiel: Fast kein PC-Titel unterstützt die eingebaute Vibrationsfunktion des Controllers. Details hierzu finden Sie im Info-Kasten rechts: „Vibrator kaputt?"

REDEN IST GOLD

Wer sich zusätzlich zum Controller ein Xbox 360 Headset für schlappe 19 Euro anschafft, erfreut sich an einer Zusatzoption, die es in der Tat in sich hat. Am unteren Teil des Controllers angeschlossen, funktioniert das Ding wie ein handelsübliches PC-Headset. Den IP-Telefonie-Test mit *Skype* bestand das Gerät mit Bravour und dass man nicht unter den Tisch klettern muss, um das Set direkt an den PC anzuschließen, ist noch besser. Auch bei Spielen mit Voicechat-Unterstützung klappte das prima, wobei wir Ego-Shooter natürlich trotzdem per Maus und Tastatur zocken. Fazit: Wer einen fast perfekten Controller für den PC-Gebrauch sucht, kommt an diesem Teil nicht vorbei. Sollten Sie sich außerdem irgendwann mal eine Xbox 360 zulegen, haben Sie gleich noch ein Extra-Eingabegerät am Start. Momentan sind zudem zwei Dritthersteller-Geräte auf dem Markt, die nicht ganz mit dem Original mithalten können. Näheres dazu im Info-Kasten „Geh doch mal fremder!" oben rechts.

Ahmet Iscitürk

Gamepad: Microsoft

Xbox 360 Controller für Windows

PREIS	Ca. € 34,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.xbox.com/de

- + Tolle Verarbeitung
- + Sehr ergonomisch
- + Gute Ausstattung
- − Vibrations-Unterstützung noch mau

AUSSTATTUNG	1,80
EIGENSCHAFTEN	1,40
LEISTUNG	1,50
GESAMTWERTUNG	1,54

Geh doch mal fremder!

Die Zubehör-Spezialisten Mad Catz und Joytech lieferten als erste Dritthersteller eigene Xbox 360 Pads aus. Können sie mit Microsofts Original mithalten?

Vor allem Verschwörungstheoretiker wollen Bill Gates so wenig Geld wie möglich in den Rachen werfen. Die dürften sich dann über die Xbox 360 Controller von Joytech und Mad Catz freuen, die ebenfalls Windows-XP-kompatibel sind. Einfach vorher die Microsoft-Treiber installieren (wie unten beschrieben: „Schicke Einrichtungs-Tipps"). Dem PC ist es dann egal, was für ein Xbox-360-Eingabegerät eingestöpselt ist. In Sachen Verarbeitung können die Controller unserer Meinung nach nicht mit dem Original mithalten. So sind etwa die Analogsticks des Mad-Catz-Produkts zu lang und stehen zu weit heraus. Dafür gibt es am unteren Teil des Controllers einen Schalter, mit dem Sie die Y-Achse des rechten Sticks umkehren. Der Controller von Joytech erinnert vom Tastenlayout ein wenig an das Pad der alten Xbox, wo die Start- und Select-Tasten auch links neben dem Digi-Kreuz angesiedelt waren. Mit einem Preis von rund 27 Euro ist das Joytech-Teil eine ganze Ecke billiger. Mad Catz verlangt rund 34 Euro und liegt somit preislich auf dem Niveau von Microsofts Original.



Microsofts Original-Controller können diese Konkurrenten nicht ganz das Wasser reichen.

Vibrator kaputt?

Derzeit unterstützt fast kein PC-Spiel die eingebaute Vibrationsfunktion der Controller. Das soll sich in Zukunft allerdings ändern.

Ob ein Patch *Need for Speed: Most Wanted* irgendwann zum Rütteln bringt?

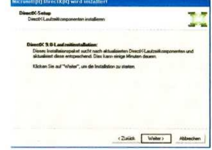




Im Test ließ nur *Prince of Persia: The Two Thrones* den Controller sachgerecht erzittern.

Jedes Xbox-360-Spiel liefert beim Zocken dank integrierter Vibrationsfunktion der Xbox 360 Controller stimmungsförderndes Gerüttel. So rumpelt das Pad etwa, wenn Sie mit Ihrem Rennwagen die Leitplanke touchieren oder im Shooter blaue Bohnen aus der MG rattern. Bislang unterstützt aber fast kein PC-Spiel diese Funktion der Xbox-360-Eingabegeräte. Bei unserem PC-Spiele-Test ließ lediglich *Prince of Persia: The Two Thrones* das Pad sachgerecht erzittern. Bei *Need for Speed: Most Wanted* hingegen tat sich nichts. Laut Microsoft ändert sich das in Zukunft, da man bereits an dem Problem arbeitet.

Schritt-für-Schritt-Anleitung für Sie parat. So können Sie nach nur wenigen Minuten sämtliche Vorzüge des Edel-Controllers genießen. Wer gleich noch das Xbox 360 Headset dazu kauft, nutzt das Joypad noch zum Chatten. Wenn das mal nichts ist!



SCHRITT 4

DirectX-Installation ist ja ein alter Hut. Einfach alles bestätigen und abwarten. Ohne die aktuellste Version der MS-Software funzt die Vibrationsfunktion des Controllers nicht.



SCHRITT 5

Erst jetzt empfiehlt es sich, den Controller einzustöpseln. Achten Sie darauf, dass das Kabel sauber verläuft und sich nicht um andere Kabel schlängelt. Bei Spiele-Sessions könnte es sonst passieren, dass Sie diese aus den Anschlüssen zerren oder eventuell sogar die Buchsen beschädigen.



SCHRITT 6

Es ist vollbracht. Unten rechts auf dem Schirm ist jetzt angezeigt, dass neue Hardware gefunden wurde. Unter anderem auch ein USB-Audiogerät, was übrigens kein Fehler ist. Der Headset-Anschluss des Controllers wurde einfach als USB-Audiogerät erkannt. Jetzt dürfen Sie nicht nur zocken, sondern via Headset auch chatten.

»Stehen auf Kasten: Inder.«



Das Soundsystem besteht aus zwei Lautsprechern mit integrierter Bass-Box, einer Steuereinheit und dem mächtigen Subwoofer.

Lautsprecher: Creative

I-Trique L3800

PREIS	Ca. € 120,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.creative.com

- \+ Klang
- \+ Ausstattung
- \+ IR-Fernbedienung
- − Feste Anschlusskabel

AUSSTATTUNG	1,70
EIGENSCHAFTEN	2,10
LEISTUNG	2,05
GESAMTWERTUNG	1,99

Die Firma Creative hat ein neues Mitglied ihrer Edel-Lautsprecher-Serie I-TRIGUE auf den Markt gebracht. Das L3800 will vor allem mit einer opulenten Ausstattung Käufer finden.

Aufbau und Verkabelung des Systems gehen schnell von der Hand: Alle Kabel sind eindeutig gekennzeichnet, Verwechslungen sind ausgeschlossen. Die Kabellängen sind ausreichend, aber alle Anschlusskabel sind fest mit den Komponenten verbunden. Mittels der praktischen Steuerbox regelt der Nutzer Bass und Lautstärke. Zudem verfügt die Box über einen Line-In- und einen Kopfhöreranschluss. Sie beherbergt zudem den Sensor für die IR-Fernbedienung, mit der Sie die Anlage auch aus der Entfernung steuern können. Zu den Leistungswerten: Die Satelliten besitzen seitliche Zusatztreiber und liefern jeweils neun Watt RMS-Leistung. Der Subwoofer bringt es auf stolze 30 Watt RMS. Unseren Klangtest absolvieren die Lautsprecher mit Bravour: Die exotische Satelliten-Bauform sorgt für ein weites, harmonisches Klangbild, Höhen und Mitten sind gut dargestellt, der Subwoofer liefert einen klaren, trockenen Bass. Käufer bekommen mit dem I-Trique L3800 ein Soundsystem mit ordentlicher Ausstattung und gutem Klang zum angemessenen Preis. Kay Beinroth

»Hi-Tech-Version: Siebzehnundvier.«



Die Pro Gamer Command Unit verfügt über eine vereinfachte Tastatur und optimierte Tastenpositionierung. An der Daumenablage befindet sich ein Mini-Joystick.

Gamecontroller: Saitek

Pro Gamer Command Unit

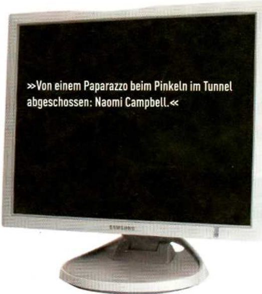
PREIS	Ca. € 35,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.saitek.de

- \+ Ausstattung
- \+ Ergonomie
- − Gewöhnungsbedürftiges Layout
- − Nur für Rechtshänder

AUSSTATTUNG	1,85
EIGENSCHAFTEN	2,10
LEISTUNG	1,90
GESAMTWERTUNG	1,93

Mit der PRO GAMER COMMAND UNIT präsentiert Saitek eine Mischung aus Gamecontroller und Tastatur. Mit dem Eingabegerät soll die Spielesteuerung verbessert werden.

Die Command Unit ist für Rechtshänder konzipiert und besteht aus drei Teilen, die über Metallstreben verbunden sind. Im Prinzip ist das Eingabegerät eine Tastatur mit optimiertem Tastenlayout und einem Mini-Joystick. Über die Software lassen sich die Tasten belegen. Mit dem Mode-Knopf schalten Sie zwischen drei Tastenbelegungen durch. In der (Spiele-)Praxis lassen sich beispielsweise in *World of Warcraft* Zaubersprüche schneller ausführen, da sich die zugehörigen Auslösetasten in Reichweite der Hand befinden, die nicht wie bei einem klassischen Keyboard erst umzusetzen ist. Alle Tasten der Command Unit haben einen satten Anschlag und sind unfallfrei zu bedienen. Größtes Manko des Controllers: Zum Chatten müssen Sie zwischen Gerät und Tastatur wechseln. Die Command Unit ist solide verarbeitet und erlaubt eine individuelle Tastenbelegung. Das (allerdings gewöhnungsbedürftige) Layout ist ebenfalls für Shooter wie *Battlefield 2* geeignet, hier lässt sich etwa die Heli-Steuerung auf den Joystick legen. Lars Craemer



Mit 19 Zoll alles im Blickfeld: Der Samsung-Monitor sieht dank Klavierlack ultraedel aus und überzeugt auch bei Spielen voll und ganz.

19-Zoll-LCD: Samsung

Syncmaster 960BF

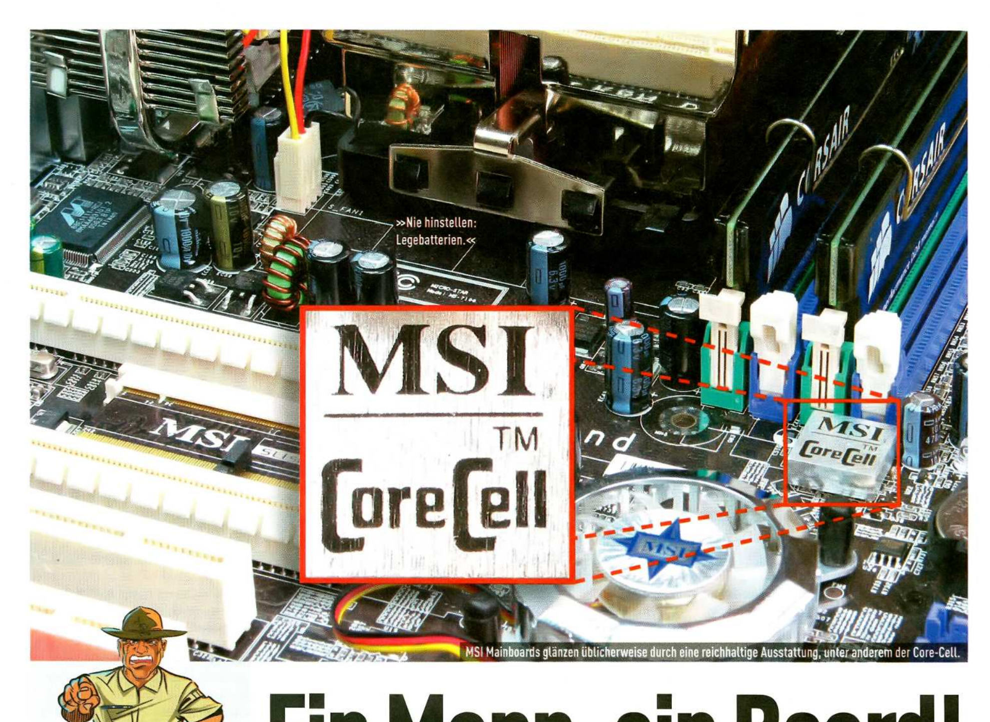
PREIS	Ca. € 400,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.syncmaster.de

- \+ Farbbrillanz
- \+ Reaktionszeit
- \+ OSD-Steuerung
- − Stand-by-Verbrauch

AUSSTATTUNG	1,76
EIGENSCHAFTEN	2,24
LEISTUNG	1,60
GESAMTWERTUNG	1,76

Eine Hand voll MP3-Player, Notebooks und Handys haben etwas gemeinsam: weißen Hochglanzlack. Samsung stattet den SYNCMASTER 960BF nun auch mit edlem Klavierlack aus.

Die Einstellungen für Kontrast, Helligkeit, Bildschärfe und Farbwerte nehmen Sie über eine mitgelieferte Software vor. Auch die aktuellen Forceware-Versionen zeigen schon entsprechende Menüs dafür an. Die Anschlüsse für Strom und DVI-I (analog und digital) befinden sich im Fuß des LCDs. Samsung gibt vier Millisekunden Reaktionszeit an. Wir messen im Farbkombinationstest eine gute Schaltgeschwindigkeit von 16 Millisekunden. Damit treten in Spielen wie *Battlefield 2, Quake 4* oder *FIFA 2006* keine sichtbaren Schlieren auf. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Syncmaster 960BF problemlos. Im Betrieb zieht der Bildschirm 32 Watt aus der Stromleitung, im Stand-by sind es aber zu hohe sieben Watt. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut und die Helligkeitsverteilung nur leicht unregelmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen maximal zehn Prozent voneinander ab. Die Leuchtkraft lässt sich von 90 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen. Der Samsung eignet sich gut für Spiele und sieht dazu noch edel aus. Marco Albert



MSI Mainboards glänzen üblicherweise durch eine reichhaltige Ausstattung, unter anderem der Core-Cell.

Damit das klar ist!

BIOS
Englisch für „Basic-Input-Output-System". Dient zur Steuerung und Konfiguration von Geräten ohne das Betriebssystem.

RAID
Festplatten-Verbund (Redundant Array of Independent Disks) mit unterschiedlichen Ausbaustufen entweder zur Erhöhung der Datensicherheit oder Steigerung der sequenziellen Datentransferrate.

MOSFET
Englisch für „Metal Oxyde Semiconductor Field Effect Transistor". Baustein zur Regulierung der Spannungsversorgung der CPU.

HAMMER
Alter Codename für AMDs Athlon-64-CPUs.

Arbeitsmaterial

- MSI Diamond Club
  http://diamondclub.msi.com.tw/eng/forum/index.php
- MSI-Webseite
  www.msi-computer.de/produkte/main_idx.php
- Clockgen
  www.cpuid.com/clockgen.php

Ein Mann, ein Board!

Sie haben ein gutes MSI-MAINBOARD und wollen das Maximum aus dem edlen Stück Technik herausholen? Wir zeigen, wie das geht!

MSI-Mainboards haben bei den PC ACTION-Lesern einen hohen Stellenwert. Insbesondere die gut ausgestatteten Boards der K8N-Reihe erfreuen sich großer Beliebtheit. In Zusammenarbeit mit MSI Deutschland haben wir die besten und wichtigsten Tipps zusammengestellt, um einen reibungslosen Betrieb zu gewährleisten.

TIPP 1: MSI-NOMENKLATUR

Wenn die Buchstaben- und Zahlencodes der MSI-Mainboards wie zum Beispiel K8T NEO-FIS2R Sie verwirren, finden Sie eine kurze Erklärung auch auf MSIs Webseite unter www.msi-computer.de im Mainboard-Bereich. Ein „F" steht dabei beispielsweise für GBit-LAN („Fast-LAN"), ein „S" für Serial-ATA, ein „SR" für Serial-ATA-RAID. Andere gemeinsame Bezeichnungen sind hingegen nicht dokumentiert. Neben den verschiedenen Bezeichnungen für AMD- beziehungsweise Intel-CPUs („K8" und „P4") steht das Kürzel „N" immer für einen Nforce-Chipsatz von Nvidia, während Via-Chips bei AMD-CPUs mit einem „V", bei Intel-CPUs mit einem „M" gekennzeichnet sind. Sis-, Intel- und Ati-Chipsätze sind dagegen mit ihrer Codenummer wie zum Beispiel „RS480" für den Radeon-Xpress200-Chipsatz von Ati markiert.

In Sachen veränderlicher Ausstattung sind folgende Kennungen neu hinzugekommen:

- M: Micro-ATX-Format
- D: DVI-Anschluss bei integrierter Grafik
- G: Integrierte Grafik

Mit diesen Informationen können Sie Ihre nächste Anschaffung aus dem Hause MSI etwas besser durchschauen.

TIPP 2: K8N-NEO2-REIHE: BIOS-OPTIONEN FREISCHALTEN

Mit diesem weit verbreiteten AGP-Board können Sie im BIOS zwar die Spannung der Athlon-64-CPU anheben, um zum Beispiel Ihre Übertaktungschancen zu verbessern. Ein manuelles Absenken der Spannung ist im Normalzustand jedoch nicht möglich. Wenn Sie im BIOS die Tastenkombinationen „Shift+F2" und „Alt+F3" in schneller Folge hintereinander betätigen, können Sie einige versteckte BIOS-Optionen freischalten – darunter auch eine Möglichkeit zur Spannungssenkung. Diese finden Sie unter „Power Management Setup" mit dem Namen „Hammer VID Control" (Hammer ist der ehemalige Codename für AMDs Athlon-64-CPU).

Zusätzlich sind noch einige andere Punkte sichtbar:

- Cell Menu
  - NV/ATI Speedup
  - DRAM Drive Strength
  - PCI Clock Autodetect
- Integrated Peripherals
  - IDE HDD Block Mode
  - Advanced Chipset Features
  - AGP Sideband Adress

Insbesondere der letzte Punkt kann interessant sein, wenn man ohne AGP/PCI-Fix über-

taktet. Dann sollten Sie diese Option deaktivieren, um die Stabilität zu erhöhen.

TIPP 3: SOUNDPROBLEM AM K8N DIAMOND

MSIs ehemaliges Flaggschiff der Sockel-939-Mainboards bringt ab Werk einen Sound-Blaster-Live-Chip zur Audioausgabe anstelle der üblichen AC97-Codecs mit. Dieser blieb in der Vergangenheit bei einigen Nutzern stumm. Das liegt daran, dass er zum Betrieb eine -5Volt-Leitung vom Netzteil benötigt, die aber aus der aktuellen ATX-2.01-Spezifikation gestrichen ist. Viele Netzteile bieten diese Spannung aber nach wie vor an.

Wer nun das Pech hat, ein Netzteil zu besitzen, welches sich strikt an die Spezifikation hält, bekommt keinen Sound aus dem Blaster-Live-Chip. MSI empfiehlt für einen sicheren Betrieb auch unter hoher Last bei SLI-Bestückung folgende Netzteile:

- High Power HPC-420-102DF
- Top Power Top-450PS
- Seventeam ST-460AF

Die beiden letztgenannten Modelle weisen auch einen ATX-2.01-konformen 24-poligen Mainboard-Anschluss auf.

TIPP 4: OPTERON-UNTERSTÜTZUNG FÜR K8N DIAMOND

Besitzer dieses Mainboards, die auf eine der wegen ihres Übertaktungspotenzials aktuell sehr begehrten Opteron-CPUs umsteigen möchten, benötigen die BIOS-Version 1.8. Diese verspricht offizielle Unterstützung für AMDs Server-Prozessoren und ist seit Anfang des Jahres auf der taiwanischen Webseite verfügbar. Die deutsche Internetpräsenz war bei Redaktionsschluss in dieser Hinsicht allerdings noch nicht auf dem neuesten Stand.

TIPP 5: 1T-COMMAND-RATE FÜR K8N NEO4 PLATINUM UND K8N FSR

Wollen Sie das Maximum aus Ihrem System herausholen, so führt auf Athlon-64-Systemen kein Weg an der so genannten „Command-Rate"-Einstellung des RAM-Speichers vorbei. Zur Sicherheit legt der Chipsatz zwischen dem Abschicken zweier Speicheranforderungen eine zusätzliche Latenz von einem Takt ein. Verwenden Sie nur zwei, womöglich hochwertige Speichermodule, können Sie die 1T-Command-Rate ausprobieren, um Ihr System zu beschleunigen. Mit älteren BIOS-Versionen der beiden Mainboards ist das Deaktivieren dieser BIOS-Bremse nicht möglich. Für das Neo4 Platinum erlaubt die BIOS-Version 1.B und für das K8N-FSR die Version 2.1 die Aktivierung der 1T-Option im BIOS.

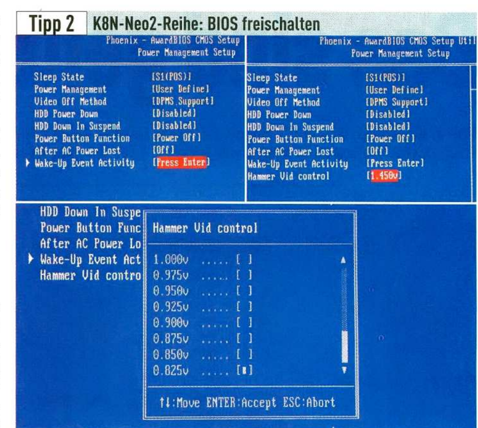
TIPP 6: MOSFET-KÜHLUNG BEIM K8N-NEO2 UND -NEO4F

Besitzer dieser Mainboards (und eventuell noch anderer Modelle) haben beim Übertakten ihrer CPU manchmal Stabilitätsprobleme aufgrund schwankender Spannung. Diese bleibt nicht konstant auf dem eingestellten Wert, sondern ändert sich leicht um 0,0125 bis 0,025 Volt nach oben oder unten. Diese leichten Schwankungen können im Zweifelsfalle den Unterschied zwischen einem so genannten „Prime-stabilen" Rechner ausmachen und einem, bei dem Prime95 nach ein paar Stunden abstürzt.

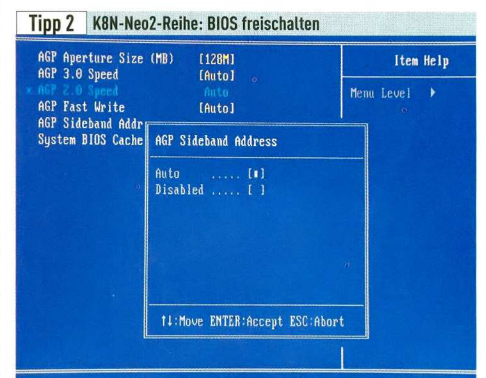
Ein neues Netzteil würde hier nur bedingt helfen, da die auf den Boards verwendeten MOSFETs nicht für eine derart hohe Last ausgelegt sind, wie sie Übertaktung in Verbindung mit erhöhter Kernspannung mit sich bringt. Die einzige Abhilfe wäre hier eine möglichst gute Kühlung der MOSFETs. So installieren Sie entweder kleine, zielgerichtete Lüfter oder verbessern die Gehäusebelüftung stark, um die Bauteile unter Last auf Temperatur zu halten.

TIPP 7: OC-UNFREUNDLICHE BOARDS ÜBERTAKTEN (WIE RS480M2-IL)

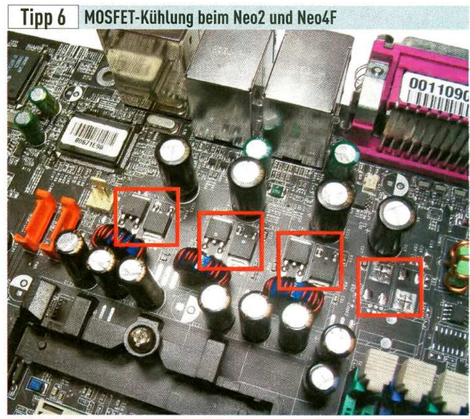
Haben Sie eine dieser hochintegrierten Multimedia-Zentralen erworben und steht Ihnen der Sinn nachträglich nach ein bisschen Übertaktung? Lassen Sie sich von den spärlichen BIOS-Optionen diesbezüglich nicht abschrecken! Mit dem Programm Clockgen ist die Umstellung des HT-Referenztaktes im laufenden Betrieb und sogar mit aktiviertem Cool'n'quiet möglich. Aber achten Sie unbedingt darauf, dass die Version von Clockgen zu Ihrem Mainboard und dem darauf genutzten Taktgeber passt. Beim RS480M2-IL-Board ist dies die Clockgen-Version für den „ICS-951412". Carsten Spille



Freies BIOS: Mit den neuen Optionen können Sie Ihre Athlon-64-CPU nun für leisere Kühlung und zum Stromsparen „undervolten".



AGP-Optionen: Mit dem freigeschalteten „AGP Sideband Adressing" können Sie beim Übertakten durch Deaktivieren dieser Option die Chancen erhöhen.



Wenig belastbar: Auf diesen Boards legt MSI die Spannungsregelung nur dreiphasig aus. Die höhere Last ist durch bessere Kühlung auszugleichen.

In Zusammenarbeit mit 

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)*	Fps (4x AA/8:1 AF)*	Wertung
Asus AX 800 XT	€ 330,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	67,4 Fps	25,1 Fps	2,70**
Sapphire Radeon X800 GTO	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/490 MHz DDR	1,4 Sone	49,5 Fps	17,4 Fps	2,91**
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,0 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,0 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	525 MHz/525 MHz DDR	2 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	3,07**
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,0 ns)	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	49,1 Fps	15,2 Fps	3,07**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)*	Fps (4x AA/8:1 AF)*	Wertung
Asus EN7800GT Dual	€ 700,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	€ 520,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695 MHz/793 MHz DDR	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
His X1800 XT OC Edition	€ 590,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695 MHz/792 MHz DDR	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80**
Gainward Ultra/3550PCX	€ 650,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
Sapphire X1800 XT PE	€ 490,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695 MHz/793 MHz DDR	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 450,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Asus EN7800GTX Top	€ 520,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	76,8 Fps	41,9 Fps	1,97**
Asus EN7800GTX	€ 470,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 440,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10**
Asus EAX1800XL	€ 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15**
Gainward Ultra/3400PCX GS	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	450 MHz/550 MHz DDR	3 Sone	74,3 Fps	37,8 Fps	2,15**
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
Asus Extreme N7800 GT	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,18**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500 MHz/495 MHz DDR	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 290,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Leadtek Winfast PX6800 GS TDH	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2,0 ns)	425 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,64**
Asus EN6600GT Silencer	€ 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 310,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2,0 ns)	425 MHz/500 MHz DDR	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2,0 ns)	425 MHz/500 MHz DDR	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**
Xfx 6800 GS	€ 190,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2,0 ns)	485 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	66,5 Fps	26,5 Fps	2,73**
MSI RX1600XT	€ 190,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	590 MHz/690 MHz DDR	1 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,76**
HIS Radeon X800 GTO IceQ 2	€ 220,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 (1,6 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	50,5 Fps	18,3 Fps	2,83**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m2	X-Brite-Technik	1,93
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Iiyama Prolite E431S	€ 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Benq FP71E+	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m2	Lautsprecher	2,17
LG L1740P	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cd/m2	Lautsprecher	2,19

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX922	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,9
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Philips 190P6ES	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Iiyama Prolite E480S	€ 380,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Viewsonic VX912	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m2	-	2,09
Samsung Syncmaster 913N	€ 300,-	D-Sub	26 ms	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 210 cd/m2	Magicbright, Magictune	2,11
FSC Scaleoview S19-2	€ 400,-	DVI-I	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	50 bis 206 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Acer 1951As	€ 370,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,15
AOC LM928	€ 320,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 190 cd/m2	-	2,19

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	€ 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,89
SDM-P234B (23 Zoll)	€ 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	16:10-Format	1,9
Eizo S2110W (21 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	€ 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,96
Iiyama Prolite E511S (20 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,08
Samsung Syncmaster 243T (24 Zoll)	€ 1.400,-	D-Sub, DVI-D	48 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 300 cd/m2	Pivot	2,59

MAINBOARDS

*Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	€ 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	–	Bestanden	–	1,48*
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
Abit KN8 SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar T-Force 4 U	€ 100,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond-54G	€ 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	–	3	x16 (2), 2x	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	€ 80,-	Nforce4	F2/1.1	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	€ 190,-	RD480	2K051027/1.0	–	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	€ 200,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	€ 120,-	RD480	3.0/1.A	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Abit AX8	€ 90,-	K8T890	1.0/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,93*
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*
Epox 9NPA7I	€ 75	Nforce4	10-03-2005/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	€ 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	–	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	–	Bestanden	–	1,98*
Abit AV8	€ 80,-	K8T800 Pro	12.01.2001	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,99*
Elitegroup KV2 Lite	€ 65,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1	5	–	100 MBit/s	2x SATA(-RAID), Frontblende	–	Bestanden	–	2,01*
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 120,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	–	4	x16 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	2,05*
Asus A8R-MVP	€ 120,-	RD480	0201/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
MSI K8T Neo2-F V2.0	€ 65,-	K8T800 Pro	3.2/1B	1	4	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,10*
Asrock 939Dual-SATA2	€ 55,-	Uli 1695	1.10/1.04	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA(-RAID), Future CPU Port	–	Bestanden	–	2,12*
Albatron K8NF4X	€ 75,-	Nforce4	R1.12/1.1	–	2	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,13*
Elitegroup Nforce4-A939	€ 65,-	Nforce4	1.0b/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,20*
MSI K8N Neo2 Platinum	€ 100,-	Nforce3 Ultra	1.03/1.0	1	5	–	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,22*
Asus A8V Deluxe	€ 90,-	K8T800 Pro	1006/1.01	1	5	–	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	2,26*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	7.1.05/1.03	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Teilbestanden	–	2,27*
Biostar N4SLI-A9	€ 100,-	Nforce4 SLI	802bf/A01	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Nicht bestanden	–	3,53*



SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	925XE	1004/1.02	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	–	Bestanden	–	1,06*
Asus P5N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2),x4,x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	€ 260,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	–	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	€ 270,-	955X	0205/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Bestanden	–	1,79*
Abit Fatality AA8XE	€ 120,-	925XE	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,79*
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 110,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
MSI 865PE Neo3-F	€ 75,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	–	Bestanden	–	2,13*
Abit AW8-Max	€ 190,-	955X	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	–	Bestanden	–	2,23*
Abit AL8	€ 140,-	945P	1.2/1.0	–	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,31*
MSI P4N Diamond	€ 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	–	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	–	Teilbestanden	–	2,36*



ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

*Angaben „NF2" (Nforce2) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PC ACTION-Übertaktungs-Tests.

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)*	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1024-3200XL	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Plat. (OCZ4001024ELDCPE-K)	€ 140,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
A-Data Vitesta PC4000	€ 150,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx1024-4400C25	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09
OCZ PC3200 EL Platinum 2048MB Kit	€ 270,-	2x 1.024 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2-3-2-5	CL2-3-2-5	2,10
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 240,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-2-2-5	2,21
G.Skill F1-3200PHU1-512NT	€ 45,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/225 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,31
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 40,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	2,37



CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	€ 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	€ 81,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	€ 32,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 55,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	€ 25,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	€ 50,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	€ 35,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	€ 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	€ 50,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,78
Zward Sqzare ZCJ002	www.verax.de	€ 70,-	754, 939, 940, 478, 775	3,8/0,6 Sone	49/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,82
Zalman CNPS7700-AlCu	www.oc-card.de	€ 30,-	754, 939, 940, 478, 775	2,2/0,9 Sone	53/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,83



VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF700-Cu LED	www.alternate.de	€ 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	€ 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	€ 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (X850 XT)	Radeon X850 XT	1,88
Zalman Fatal1ty FS-V7	www.alternate.de	€ 35,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	65 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,89
Arctic Cooling NV Silencer 5	www.arctic-cooling.com	€ 15,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	61 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,98
Arctic Cooling VGA Silencer	www.arctic-cooling.com	€ 10,-	Ja (70 mm)	0,7 Sone	40 Grad Celsius (9800 Pro)	Radeon 9800 Pro	2,04

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	€ 90,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius*	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	€ 120,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius*	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	€ 100,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius*	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	€ 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius*	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	€ 120,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius*	2,06

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 170,-	SATA 1	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 100,-	SATA 2	250 GByte	7.200	1 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Hitachi HDT722516DLA380	€ 80,-	SATA 2	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 100,-	SATA 1	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 95,-	SATA 1	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162L	€ 55,-	IDE	2,4 Sone/ 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:02 Minuten	4:43 Minuten	1,83
Samsung SH-W162C	€ 40,-	IDE	2,3 Sone/37 dB(A)	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	2,3 Sone/36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 50,-	IDE	2,3 Sone/36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 115,-	IDE	4,1 Sone/44 dB(A)	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4:46 Minuten	1,97

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 70,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 230,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	€ 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN




	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Kingmax Hardcore DDR500



HERSTELLER: Kingmax
PREIS: Ca. € 70,-
WEBSEITE: www.kingmax.com
PREIS/LEISTUNG: Gut
GESAMT: 1,85

+ Günstiger Preis
+ Niedrige Latenzen
+ Hohes Übertaktungspotenzial
- Viel Spannung nötig

Zu spät für die Marktübersicht, aber rechtzeitig zum Kurztest: Das 512-MByte-Modul der Hardcore-Serie von Kingmax wird einzeln verkauft, wir testen natürlich trotzdem zwei DIMMs im Dual-Channel-Modus. Für DDR400 sind keine SPD-Latenzen festgelegt. Mit den vom Hersteller garantierten Werten 3-4-4-8 lief der Testkandidat jedoch stabil. Auf unserer DFI-Platine war sogar 2-3-3-6, 1T möglich. 2,8 Volt reichen bereits für DDR500 mit 2,5-3-3-7, 1T. Im Übertaktungs-Test erreichten wir bei 3,2 Volt sehr gute 270 MHz DDR. (ct)

Samsung Syncmaster 960BF

HERSTELLER: Samsung
PREIS: Ca. € 400,-
WEBSEITE: www.syncmaster.de
PREIS/LEISTUNG: Gut
GESAMT: 1,76

+ Farbbrillanz
+ Reaktionszeit
+ OSD-Steuerung
- Stand-by-Verbrauch

Der Syncmaster 960BF hat keine Bedienelemente für das Bildschirmmenü, Einstellungen für Kontrast, Helligkeit und Bildschärfe nehmen wir per mitgelieferter Software vor. Samsung gibt vier Millisekunden Reaktionszeit an, wir messen im Farbkombinations-test eine gute Schaltgeschwindigkeit von 16 ms. Damit treten in Spielen wie *Battlefield 2* oder *Quake 4* keine sichtbaren Schlieren auf. Im Betrieb zieht das 19-Zoll-LCD 32 Watt, im Stand-by noch immer zu hohe sieben Watt. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut. (rv)

XFX 7800 GT Extreme Gamer

HERSTELLER: Xfx
PREIS: Ca. € 320,-
WEBSEITE: www.xfxforce.com
PREIS/LEISTUNG: Gut
GESAMT: 2,10

+ Ab Werk übertaktet
+ Schicke Optik
+ Gutes Taktpotenzial
- Relativ laut im 3D-Modus

Xfx bietet mit der 7800 GT Extreme Gamer eine Grafikkarte mit unverwechselbarer Optik und gutem Spielepaket (*X 2: Die Bedrohung* und *Moto GP*). Zudem spendierte man ihr höhere Taktraten als bei der Konkurrenz. So arbeitet der Chip mit 450 und der Speicher mit 500 MHz DDR (Standard: 400/500 MHz). Im Übertaktungs-Test erreichten wir herausragende 520 respektive 610 MHz DDR. Damit läuft *Call of Duty 2* in 1.280x1.024 mit 4x AA und 8:1 AF 13 Prozent schneller. Trotz gedrosseltem Lüfter ist das Schmuckstück recht laut. (rv)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28



MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX 518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G5	€ 55,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200)	€ 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,93
Microsoft Laser Mouse 6000	€ 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,95
Techsolo ZM-50	€ 20,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	2,26



TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 75,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 45,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06
Creative Desktop Wireless Optical 6000	€ 20,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,16



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	€ 95,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	€ 60,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	€ 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	€ 45,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	€ 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	€ 25,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,83
Logitech Rumblepad 2	€ 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,91
Speed-Link Independence 3in1 RF	€ 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	2,16



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 180,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	€ 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Für 720 Euro erhält man einen aufrüstfähigen PC, der auch das eine oder andere Spiel bewältigen kann."

€ 720,-*

PROZESSOR	€ 130,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 40,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 55,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	–
Onboard	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Diese Konfiguration ist angenehm leise und erlaubt dank aktueller Komponenten stets flüssigen Spielspaß."



€ 1.075,-*



PROZESSOR	€ 190,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 50,-
Thermalright Noisebudged 92-100W	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 90,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 180,-
Gigabyte GV-RX80256D (Radeon X800)	
SOUNDKARTE	–
Onboard	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 115,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

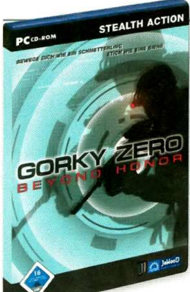
„Extrem teuer aber auch extrem schnell ist unsere High-End-Konfiguration. Dank SLI auch für die Zukunft gerüstet."

€ 2.360,-*



PROZESSOR	€ 335,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)	
KÜHLER	€ 75,-
Thermalright Noisemagic SI-120	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 280,-
Corsair C2,2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 1.030,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)	
SOUNDKARTE	€ 100,-
Creative X-Fi Extreme Music	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 90,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (520 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



VOLLVERSION

Gorky Zero: Beyond Honor

Wie Sam Fisher durch *Splinter Cell* schleichen Sie in diesem Spiel mit Geheimagent Cole Sullivan durch ein finsteres russisches Forschungslabor. Ziemlich explosiv!

- Acht umfangreiche Missionen
- Action satt! Ballern, schleichen, Rätsel lösen
- Zwei Kameraperspektiven, Schnellspeicherfunktion
- Drei Schwierigkeitsgrade, oft verschiedene Lösungswege
- Nutzen Sie jede Menge technische Spezialausrüstung, um der „Bruderschaft der Erlösung" in den Pixelhintern zu treten!



GENRE	Action-Adventure
VORAUSSETZUNG	400 MHz, 128 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.gorky-zero.com

MEGA-ADD-ON

Spellforce: The Breath of Winter

Die perfekte Ergänzung zum Strategie/Rollenspiel-Hit. Mit kooperativen Mehrspieler-Modus.



GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	www.spellforce.de

- **Vollversion Spellforce diesen Monat auf PC Games 4/2006!**
- 40 Stunden Spielzeit, 150 neue Gegenstände, 20 neue Zaubersprüche
- Modus „Freies Spiel" erlaubt kooperative Mehrspieler-Partien für bis zu vier Spieler gegen variierende Gegnerscharen
- Bitte nutzen Sie zur Installation die Seriennummer auf der DVD-Hülle.
- PC ACTION-Wertung: 90% (Ausgabe 8/2004)

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**,
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Joachim Hesse, Dirk Gooding, Thomas Weiß
Redaktion Spiele Benjamin Bezold, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Oliver Haake, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Angar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), René Behme, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier, Philipp Schoenert, Alexander Frank, Tobias Möllendorf
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder, Gisela Müller
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

Titelgestaltung Carola Giese, © Ubisoft

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

MARQUARD MEDIA

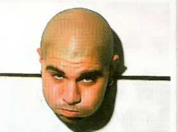
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 5/2006 ERSCHEINT AM 22. MÄRZ 2006.

Äktschn Män
DTM RACE DRIVER 3

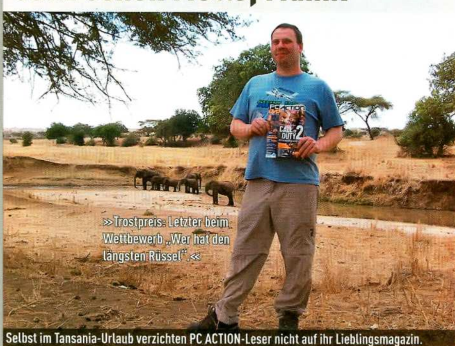
DU WILLST MIT DEM DING ANTRETEN !?
JEP!
SOSO!
DICH MACH ICH DOCH MIT LINKS PLATT !
VROM!
VROM!
DWWIIIIIIT! - DWIIT!
BROOAM!
CRASH!
OUTSH!
© '06 www.Gunjack.de

Die dümmsten PC ACTION-Redakteure der ganzen Welt!

				
PLATZ 1 Ralph Wollner	**PLATZ 2** Ahmet Iscitürk	**PLATZ 3** Joachim Hesse	**PLATZ 4** Harald Fränkel	**PLATZ 5** Christian Bigge
CHARAKTER-EIGENSCHAFTEN				
In Sachen Intellekt und soziale Kompetenz ist der Würzburg-Fan im Bereich einer eingecremten Schweine-Rosette anzusiedeln. **5**	Hat keinen Charakter, daher auch keine entsprechenden Eigenschaften. Hat sich aber kürzlich eine Xbox 360 gekauft und mag junge Frauen. **4**	Lebt in der Vergangenheit und sammelt 16-Bit-Spiele. Rennt der Jugend hinterher, vor allem in der Teenie-Disco. Ein armes Schwein! **2,5**	Trägt Mohawk, hört nur Depri-Mucke und trägt mit Vorliebe T-Shirts mit Aufschriften wie „Spießer" oder „Eigenurintherapie". **2**	„Tatsächlich-noch"-Spieler-Greis und perverser Diktator. Angeblich mögen ihn seine Kinder dennoch. Erstaunlich! **0,5**
DÜMMSTER SPRUCH BISHER				
„Peter Molyneux! Sie wurden zum Ritter geschlagen. Eine Wahnsinnssache! Könnten Sie uns verraten, wer Sie zum Ritter schlug?" **9**	„Wenn mich die Chefredaktion weiter wie Abschaum behandelt, rasiere ich mir eine Glatze. Mal sehen, ob die Schweine so weit gehen!" **9**	„Statt zehn Seiten über *Half-Life 2* zu bringen, könnten wir doch was über die besten Tanzspiele für den Commodore 64 präsentieren!" **3**	„Wir sollten im neuen Magazin PC ACTION eine Leserbrief-Ecke einführen. Die Probleme und Wünsche der Leser zählen!" **0,5**	„Do you have children on your own?", fragte er angetrunken den Chef von Mattel, NACHDEM ihm dieser von seinen Kindern erzählt hatte. **1**
ÜBERLEBENSCHANCEN				
Kakerlaken und Pilzkulturen sind widerstandsfähig und passen sich wechselnden Umweltbedingungen schnell an. Quasi unsterblich. **8**	Hat sich mal beim Hintern polieren die Schulter ausgekugelt und beim Rasieren die halbe Nase abgehackt. Macht's wohl nimmer lang. **7**	Andere Riesen, wie etwa Dinosaurier oder Marlon Brando, sind schon ausgestorben. Keine guten Voraussetzungen für Hesse. **2**	Versucht sich dauernd mittels Online-Kontaktbörsen fortzupflanzen. Sollte er ins Gras beißen, dürfte also bald ein Nachfolger bereitstehen. **2**	Arbeitet jeden Tag 20 Stunden, isst nur Junkfood, raucht wie ein Schlot und hat Übergewicht. Trotzdem noch immer am Leben. Erstaunlich! **4**
ERGEBNIS				
272	**175**	**18,5**	**9**	**5**

FORMEL: (Charakter-Eigenschaften² + Dümmster Spruch bisher) x Überlebenschancen = Ergebnis

Ganz schön Mölle, Mann!



Selbst im Tansania-Urlaub verzichten PC ACTION-Leser nicht auf ihr Lieblingsmagazin.

Unser Leser namens Mölle war in Afrika unterwegs. Klar, dass er unser Heft im Gepäck hatte und kein richtiges Deutsch kann. Hier sein Erguss: „Hallo, da ich über Weihnachten im Urlaub war, in Tansania (Afrika), wollt ich mir als Weihnachtsgeschenk eure Lumpen Zeitung lesen. Aber die Zeitung wurde mir von einem Affen geklaut, da es ja von euch Verwante sind möchte ich nun eine neue. :) Anhang sind noch Bilder wo die Zeitung noch da war."

Ganz schön aufgeblasen

„Liebes PCA-Team, hier habt ihr mal einen Screenshot aus *Guild Wars*, wenn ihr wollt, könnt ihr den ja irgendwann auf der letzten Seite veröffentlichen." So lautet der Brief von Sebastian Neubauer. Tja, Sebastian, eigentlich haben wir keinen Bock, ein weiteres Fellatio-Bildchen aus *Guild Wars* zu veröffentlichen. Allerdings waren die anderen Einsendungen noch beschissener, weswegen wir trotzdem damit vorlieb nehmen müssen. Armes Deutschland!



Wer in *Guild Wars* ganz genau hinguckt, kann einiges entdecken ...

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr



COMMANDOS: STRIKE FORCE

Es geht wieder los! Schon in dieser Ausgabe entdecken Sie mit *Rainbow Six: Lockdown* den ersten richtig fetten Shooter des Jahres. Mit *Commandos: Strike Force* steht der nächste in den Startlöchern. Dazu gibt's – jetzt mit sehr großer Wahrscheinlichkeit – den Test zu *The Elder Scrolls 4: Oblivion*.

Außerdem ...
Schon im nächsten Monat will Electronic Arts mit *Der Pate* beweisen, dass Filmlizenzen es richtig krachen lassen können. Ob Lara da in *Tomb Raider Legends* mithalten kann? Freuen Sie sich zudem auf ausführliche Tipps zu *Schlacht um Mittelerde 2* u. v. m.



Epilog

Ciszewski: Hesse, ich höre tote Menschen. Hören Sie auch diese Stimmen, Hesse? Sie sprechen zu mir, geben mir Befehle! Aaaaahhhh!

Hesse: Keine Panik, Cisangsthasowski! Legen Sie endlich einfach dieses blöde Headset ab und halten Sie die Fresse! Over and out.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. MÄRZ 2006